N° 8 MAI 1996

SVM multimédia

VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

ATLAS
LES CD-ROM SANS FRONTIÈRES

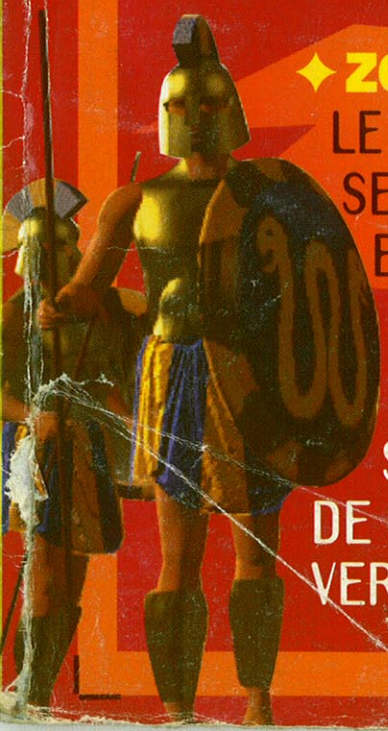
Les nouveaux habits du MICRO FAMILIAL

COMPAQ | SIEMENS | HEWLETT-PACKARD | UPKE

IBM

✦ EN QUESTION
POURQUOI PAS UN PORTATIF À LA MAISON ?

✦ ZOOM
LE CÂBLE TV SE BRANCHE ENFIN SUR INTERNET

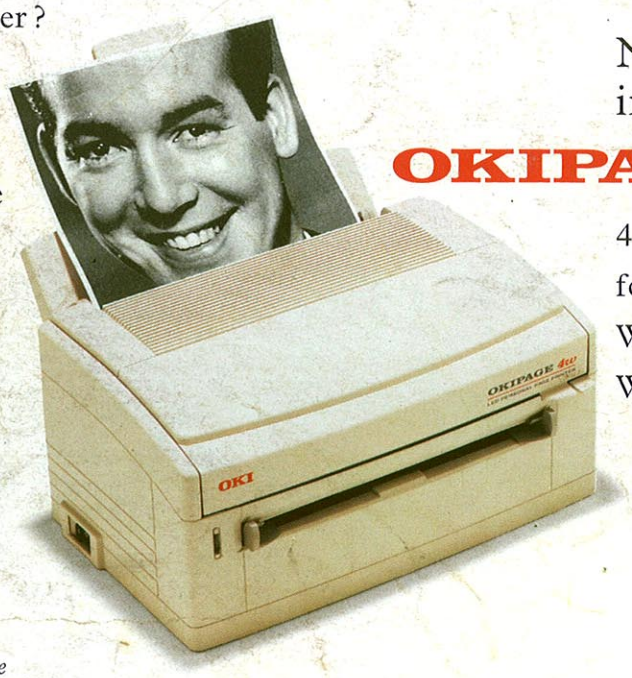


✦ ANCIENT EMPIRES
SUR LES TRACES DE RAMSÈS II OU DE VERCINGÉTORIX

CONCOURS
RÊVEZ LE MONDE EN 3D
avec ClipVision 3D Pro
et gagnez un PC Pentium,
et de nombreux autres lots

T 2278 - 8 - 38,00 F

- Evidemment, elle bouscule les habitudes, l'Okipage 4*w*. Mais elle est tellement pratique : prête à brancher, prête à imprimer et ultra-silencieuse. Regardez de plus près : vous avez vu cette finesse d'impression qualité laser ? C'est ça aussi le progrès ! Bref, elle est impressionnante de simplicité. "Il n'y a qu'une seule taille", dites-vous ? Bien sûr, c'est pour ça qu'elle va à tout le monde.



Nouvelle imprimante

OKIPAGE *4w*

4 pages par minute, fonctionne sous Windows® 3.1 et Windows® 95.

OKI Systèmes (France) S.A.
44-50 Av. du Général de Gaulle
94246 L'Haÿ-les-Roses Cedex
Tel : (1) 46 15 80 00.
Fax : (1) 46 15 80 60.

OKI

vous simplifie l'avenir

© CROMALET POUGET POUSSIELGUES Crédit photo : VLOO / Index Stock. Toutes les marques citées sont déposées.

Sommaire

N° 8

MUSÉES VIRTUELS, concerts interactifs, encyclopédies vivantes, jeux palpitants : le multimédia ne cesse de nous étonner, lançant constamment de nouveaux défis artistiques et technologiques. A force de s'extasier sur les contenus, on finirait presque par oublier le contenant. Arrivés à un excellent niveau de performances, jouant la similitude plus que l'originalité, les micro-ordinateurs mènent leur petit bonhomme de chemin... qui les conduit invariablement au CD-Rom. Innovations au programme : les grands constructeurs bousculent la routine. Scanner intégré, vidéo plein écran, son de qualité cinéma, look futuriste... les micros nouveaux ont fière allure. A peine a-t-on le temps de s'en féliciter qu'un changement profond se profile à l'horizon. Evolution ? Non, révolution ! Cela s'appelle SIPC, Simply Interactive Personal Computer. C'est la réponse de Bill Gates aux promoteurs des consoles Internet, autre route pour le futur. Doté de tous les attributs du multimédia, le PC simple s'apparente davantage à un appareil ménager qu'à un ordinateur : il s'allume avec un simple bouton, aussitôt prêt à servir. Comme un téléviseur. Du côté de la télévision aussi, une révolution se met en marche. Câble et satellite proposent de nouvelles voies d'accès à Internet et aux logiciels. Rapides et efficaces, elles livreront l'information à domicile sur micro ou console spécialisée. Le multimédia n'a pas dit son dernier mot.

Martine Guenzet

Actuel

8 L'Evénement
LES NOUVEAUX HABITS Du MICRO FAMILIAL
Les grands constructeurs présentent leur collection printemps-été : des PC relookés, avec vidéo plein écran, son 3D, scanner intégré. Apple aussi renouvelle sa gamme. Tendances pour demain.

16 Faits divers
APRÈS LE PC COMPOSÉ, LE PC SIMPLE
Bill Gates réunit les constructeurs autour d'un nouveau concept , le SIPC. ID-Clic : le Club Internet se met à la portée des ados. Adobe entre à la maison. Corel mise sur les packs. Nouvelles du Web et du CD-Rom.

Critiques

34 Découverte
LES GRANDS OPÉRAS
Une anthologie multimédia avec livrets et extraits musicaux. Les compositeurs ou la musique en fiches. Tommy, l'opéra rock à l'heure de l'interactivité. La mode selon W&It. Les Grands Peintres racontés en images. Le Journal de l'année 95.

46 Jeux
ANCIENT EMPIRES
Pour réécrire l'histoire de l'Antiquité. Gabriel Knight : un deuxième épisode passionnant. Psychic Detective, un thriller interactif. Basket ou bridge, golf ou go.

60 Education
PREMIÈRE ENCYCLOPÉDIE
L'arbre de la connaissance. La logique

Action

82 A faire soi-même
UNE INTERFACE FAMILIALE
Camoufler Windows sous une interface personnalisée et fournir à chaque membre de la famille l'accès direct à ses données.

92 **LEÇONS DE COLORIAGE**
Comment coloriser des photos en noir et blanc avec Photoshop. Trois exemples aux effets très spéciaux.

100 **RÊVEZ LE MONDE EN 3D**
Vos premiers pas dans le dessin en 3D avec ClipVision 3D Pro. Trois étapes : manipuler les objets, les modifier, construire une scène. Après cette leçon, vous serez en mesure de participer au grand concours Rêvez le monde en 3D que nous organisons (se reporter aux conditions de participation à la page 105).

Guide

116 Comparatif
LES PORTABLES MULTIMÉDIAS
Micro-ordinateur de bureau ou portable : nos testeurs livrent leur opinion.

126 Essais
SCANNERS À DÉFILEMENT
HP Scanjet 4S, Microtek PaperPort VX et PageWiz, PC AST Advantage 62, imprimantes HP Deskjet 400 et Lexmark Jet

24 CÂBLE ET SATELLITE
Les voies royales pour Internet

8 LES NOUVEAUX HABITS DE LA MICRO

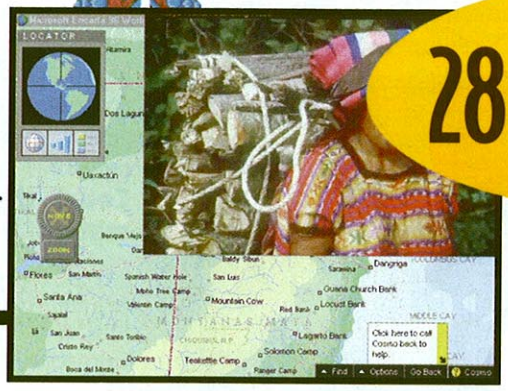
Les nouvelles gammes d'ordinateurs des grands constructeurs. Tendances...

24 Zoom
INTERNET SUR CÂBLE
Multicâble et satellite : les nouvelles voies d'accès à Internet.

28 Tendances
ATLAS, LES CD-ROM SANS FRONTIÈRES
Globes et cartes interactives, photos et vidéos : le tour du monde en quelques clics.

particulière des Zoombinis. Les stars de l'Antiquité. Aide à la rédaction et dictées.

72 Applications
IMPRESSION PERSONNELLE
Print Artist ou Print Shop : la PAO prête à l'emploi. Retouche d'images avec CorelXara ou PhotoImpact. Jouer avec Game Runner. Hugo, l'antifautes. Le son apprivoisé par Technosound. Quatre *sharewares* pour Mac ou PC.



28 ATLAS

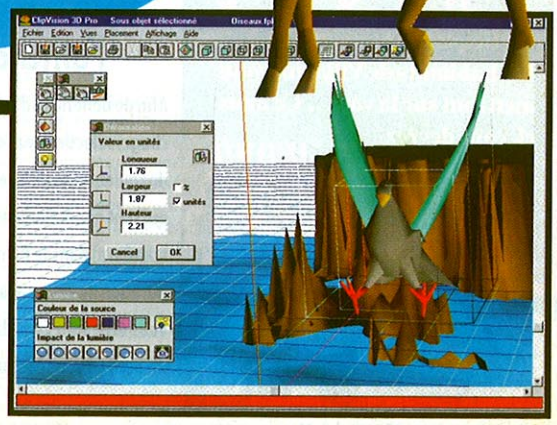
Un panorama des atlas sur CD-Rom avec cartes interactives, photos et statistiques.

106 **SI L'HEURE M'ÉTAIT « COMTÉE »**
Une vraie comtoise dans votre PC. Construisez une horloge parlante avec tic-tac et balancier garantis d'origine, et profitez-en pour vous initier à Visual Basic.

114 **CONCOURS PERMANENT**
Les réalisations des deux lauréats du mois.

100 LE MONDE EN 3D

A faire soi-même : des objets en 3D avec ClipVision.



Printer 2070, Fax-modem vocal Olitec 14 000, cartes Mpeg Mirage 64 et PV 221 et 223, boîtier son Typhoon Sound Store, récepteur d'e-mail Kobby Man.

130 **CHOISIR UN DISQUE DUR**
Toutes les questions à se poser.

136 INDEX
Tous les produits.

138 JET D'ENCRE
La BD de Kafka.

Concours
Rêvez le monde 3D
page 105.

Villagina

Sommaire du CD-Rom

Villagina n° 8 bienvenue !

Plusieurs bâtiments vous y attendent, avec des compléments aux articles du magazine ou des contenus originaux.

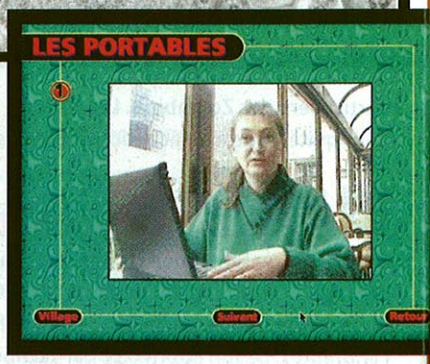
Bibliothèque

Les Grands Opéras :
notre visite guidée du CD-Rom pour Mac et PC

Marcel Pagnol :
démo pour Mac et PC d'un CD hommage

Les atlas :
nos cybereporters vous invitent à un tour d'horizon des atlas sur CD-Rom (Mac et PC)

Ecole



Salle des travaux dirigés

Les disques durs :
les principes de fonctionnement, les principales caractéristiques

Cours de formation

Les portables multimédias au banc d'essai :
interviews filmées des utilisateurs-testeurs

Salle des travaux pratiques :

Capturer une plage audio :
recette filmée

PREMIERS PAS

Vous découvrez Villagina pour la première fois ? Voici quelques conseils pour vous y repérer.

Cliquez sur la rue qui vous intéresse : vous vous trouvez aussitôt transporté vers le bâtiment principal. Dès que le curseur change de forme, la zone est interactive : vous pouvez entrer dans une salle, écouter un personnage, afficher une information. Vous pouvez aussi aller directement au bâtiment souhaité en passant par le plan en 2D, accessible à partir de la borne d'informations. En cliquant sur son écran, le plan s'affiche, un autre clic sur la destination et vous êtes aussitôt téléporté.
Lorsque vous êtes dans l'Atelier, vous avez accès à différents outils menant à des fichiers d'exemples ou des sharewares, liés aux applications réalisées dans la rubrique Action du magazine. Lorsque vous cliquez sur un outil, une boîte de dialogues s'affiche, vous permettant de lancer une application, mais aussi de la copier automatiquement sur votre disque dur. Pour quitter Villagina, reprenez la rue de l'arrivée, ou bien tapez Pomme Q sur Macintosh ou Ctrl Q sur PC.

ENIGME

Participez à notre jeu d'énigme. Les habitants de Villagina vous mettront sur la voie… Ce mois-ci, vous devrez aider Maître Cube à préparer son voyage pour Atlanta.

Pour améliorer l'affichage

Afin de bénéficier d'un meilleur affichage, sélectionnez l'option Milliers de couleurs (au lieu des 256 couleurs qui sont généralement proposées en standard) dans le Panneau de configuration de votre carte graphique (si vous êtes sur PC) et dans le Tableau de bord (si vous êtes sur Macintosh).

Atelier

Caisse à outils

Les applications à faire soi-même : nos exemples

- **Colorisez vos photos** (Mac et PC)
- **Créer une horloge** parlante en Visual Basic (PC)
- **Concevoir une interface familiale** (PC)
- **Rêvez le monde en 3D :** vos premiers pas avec ClipVision 3D Pro (PC). Accompagné d'une version complète mais limitée dans le temps du logiciel de dessin en 3D (PC)

Tournevis

Les outils pour réaliser ces applications :

- **Photoshop :** version limitée du logiciel pour Mac et PC
- **Illuminatus :** *shareware* de création multimédia pour PC

Clé à molette

Dans la shareboîte, vous trouverez une série de sharewares :

– pour Mac : les utilitaires Imagemaster, Launcher, Mt Everything, MailConverter 1.9.2, Floppy Catalogue 2.0, Status, l'éditeur de pages Web HTML Viewer, le logiciel de dessin Color Shapes 1.0

– pour PC : les utilitaires Animouse 4.0, SmartCat 1.10, FTaskman 1.24, l'éditeur de textes Turbo Editor, l'outil bureautique DeskTool, le logiciel de dessin vectoriel KwikDraw 2.01f, la calculatrice Minicalc, l'éditeur de pages Web HTML Assistant

Parc de la Fête

Ce mois-ci, les bandes-annonces de trois films :

- ***Excès de confiance :*** un film de Peter Hall, sortie le 8 mai
- ***Au-delà des lois :*** un film de John Schlesinger, sortie le 8 mai
- ***Mary Reilly :*** en salle depuis le 17 avril, un film de Stephen Frears, avec Julia Roberts et John Malkovich

Parc de la Fête

– Pavillon attractions :

- **The Rise and Rules of the Ancien Empires :** présentation du jeu critiqué dans le magazine (pour PC)
- **Afterlife :** en avant-première, une démo d'un jeu de stratégie, à paraître cet été sur PC

– Pavillon jeux :

Une sélection de jeux en *shareware* :

– Pour PC : TC Asteroïds, BrainCubes, Cherry Delight, Missile Attack!1.1

– Pour Mac : Calculation, HollyRoller 1, Battle Tank 2, Bedlam, Delirium Star

– Pavillon musique :

- **Olivier Ray :** un musicien à découvrir

– Pavillon talents

- **Les lauréats de notre concours :** Synchronie (pour PC) et Une maison trop petite (pour Mac)

Kiosque à journaux

Vous y trouverez un bulletin d'abonnement à *SVM Multimédia*

La mairie

Y sont rassemblés les informations officielles du CD-Rom et les crédits

La colonne d'informations

en cliquant sur son écran, vous accédez au plan du village qui lui-même vous transporte directement sur l'endroit désiré

SVM multimédia
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

Publié par
Excelsior informatique
1, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75015 Paris.
Membre de ECP
Téléphone : (1) 46 48 48 48
Télécopieur : (1) 46 48 48 09

Direction
Président-directeur général : Paul Dupuy
Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur général adjoint : François Fahys
Directeur délégué Excelsior Informatique : Éric Montagne
Directeur financier : Jacques Béhar
Directeur marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus
Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault et Patrick-Alexandre Sarradeil
Directeur des études : Roger Goldberger
Directeur de la fabrication : Pascal Rémy, assisté de Valérie Brunehaut

Rédaction
Directeur de la rédaction : Yann Garret
Rédactrice en chef : Martine Guenzet
Secrétaire général de la rédaction : Ramon Alcaya
Chef de rubrique : Jean-Loup Renault
Rédactrice : Véronique Balizet
Secrétaires de rédaction : Jean-Marie Forget, Laurence Pindat
Première maquettiste : Christine Gourdal
Conception graphique : Isabelle Delongeas
Maquettiste : Cécile Gandini, Davy Lopez
Photographe-reporter : Jacques Feine
Chef de projet CD-Rom : Jean-Paul Néblon
Concepteur graphiste CD-Rom : Christophe Baur
Concepteur-réalisateur multimédia : François Julienne, Ariel Seror
Télécopieur de la rédaction : (1) 46 48 49 50
Ont collaboré à ce numéro :
Olivier de Baillenx, Bruno Caruette, Jacques Deconchat, François Dupin, Pier Farrugia, Jacques Harbonn, Dominique Hermand, Kafka, Aziz Khlat, Yann Lebecque, Sébastien Lubrano, Dominique Moulinet, Romain Poirot, Florence Serpette
Photographes – Illustrateurs : Jacques Beauchamp, Kafka, Robert Nageli, Christophe Baur

Laboratoire
Chef de rubrique et responsable des essais : Yvon Dargery
Responsable technique : Christophe Bichot
Rédacteur technique : François Dupin
Tests : Laurent Fiévet, Jean-Michel Joffre, Bruno Gasnier, Stanislas Odinot
Secrétariat : Marie-Josette Petit

Documentation
Chef de service : Nathalie Nigro. **Documentalistes :** Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Pascaline Peré-Vergé. Tél. (1) 46 48 48 31

Télématique
Coordination : Michel Brassinne, Sylvie Le Roch, Nathalie Nigro, Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Loïc Lofficia, Dejan Markovic. Tél. (1) 46 48 48 72 – Fax (1) 46 48 48 69

Services commerciaux
Chef de produit marketing : Emmanuelle Foulon. Tél. (1) 46 48 48 34
Abonnements et marketing direct : Patrick Alexandre Sarradeil
Vente au numéro : Jean-Charles Guérault, assisté d'Ivan Kloboukoff
Réassorts et modifications (réservé aux dépositaires de presse) : Terminal E 91. Tél. vert : 05 43 42 08
Relations extérieures : Michèle Hilling. Assistante : Blandine Devriendt. Fax (1) 46 48 48 09
Relations clientèle abonnés : Tél. (1) 46 48 47 08, à partir de 9 heures. Par courrier : Service Abonnements, 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75503 Paris Cedex 15
Numéros antérieurs et reliures : Chantal Poirier. Tél. (1) 46 48 47 18

Publicité
Directrice commerciale de publicité : Marie-Christine Seznec
Directeur de publicité : Bertrand Clavières. Tél. (1) 46 48 18 42
Chef de publicité : Alexis Rateau. Tél. (1) 46 48 49 30
Assistante de publicité : Nelly Grenier. Tél. (1) 46 48 47 56
Publicité internationale : Philippe Lesaint
Communication publicitaire interactive : Sophie Machtou-Dalle
Représentants : Grande-Bretagne : Imm – Tél. (44) 171 493 33 99 – Fax (44) 171 493 44 65. Bénélux : ems – Tél. (32) 2 733 96 98 – Fax (32) 2 732 23 72. Allemagne : L. axe & Ass. – Tél. (49) 611 95 17 60 – Fax (49) 611 95 17 61. Taïwan : Taïwan bright – Tél. (886) 2 755 79 01 – Fax (886) 2 755 79 00. USA & Canada : Global Media Representatives, Inc. – Tél. (415) 306 0880 – Fax (415) 306 0890

Excelsior Informatique SA. Capital social : 10 000 000 F. Durée 99 ans.
Dépôt légal en cours. ISSN en cours. Commission paritaire : 76 368. Directeur de publication : Paul Dupuy. Imprimerie Seregni. Compogravure : Graphimac.
Encart : Service lecteurs 2 p. entre les pages 138 et 139 (toute diff.). Encart abonnement jeté sur la diffusion vente au numéro France métropolitaine sauf sur les départements : Champagne, Picardie, Centre-Bourgogne, Nord-Pas-de-Calais, Lorraine, Alsace, Franche-Comté, Limousin, Auvergne et Languedoc.
Abonnement : 11 numéros. France métropolitaine : 342 F. Autres pays : nous consulter. Tél. (1) 46 48 47 08.

Collection printemps-été 96

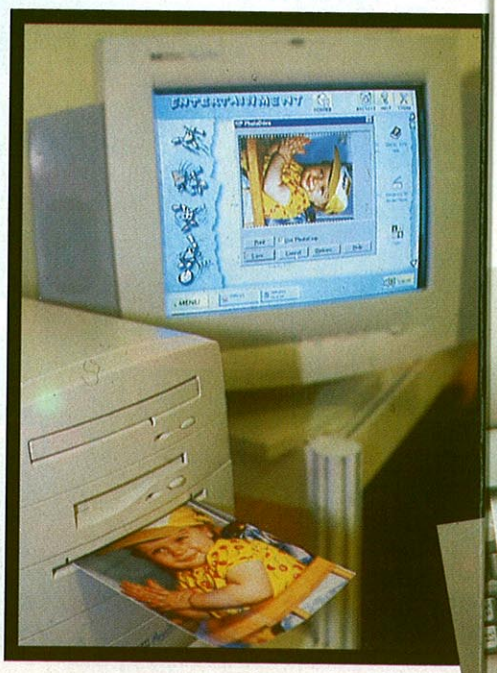
Les nouveaux habits de la micro

Défilé dans les coulisses de la micro-informatique : les grands constructeurs – IBM, Hewlett-Packard, Compaq et consorts – présentent leur collection printemps-été 96. Des ordinateurs résolument faits pour le grand public, arborant tous les « atours » du multimédia et des nouveaux accessoires du plus grand chic. Scanners couleur ou noir et blanc, vidéo plein écran, son 3D, modems et Internet prêts à l'emploi : voici les nouveaux habits de la micro. Des top-modèles qui annoncent la mode de demain.

Jusqu'à présent, ils optaient plutôt pour l'uniforme. Gris beige, de préférence, avec juste un petit logo pour afficher leurs origines. Leur ligne oscillait entre les tendances extraplate (façon boîte à pizza) et minitour. Horizontalement ou verticalement, leur carcasse cachait des dessous fort semblables. Parfois séduisants, quelquefois décevants, rarement originaux… Terminé ! Les derniers-nés d'IBM, de Compaq, de Hewlett-Packard, de Packard Bell attestent de ce changement de cap.

Aujourd'hui, les machines changent de look et jouent la différence. Pour plaire. Au grand public, bien sûr, qui, par le biais du multimédia, fait entrer l'ordinateur à la maison. En prenant place au salon, le micro doit faire le beau, et troquer son air besogneux contre une apparence plus souriante. Les designers repensent formes et couleurs. Cet hiver, déjà, certains premiers modèles annonçaient le changement : Packard Bell inventait l'ordinateur en coin, Acer, avec son Aspire, jouait le noir, Apple se réconciliait avec la forme cubique, quoique plus futuriste, de ses premiers Macintosh… Ligne monobloc reprise également pour les Presario de Compaq, ou encore pour les Integra d'Amstrad. Maintenant, c'est Upke qui donne le ton. La société d'origine française doit sortir en juin prochain une gamme au look tout à fait original. Signés Yves Christin, ces micros compacts, noir ou blanc, se présentent comme des machines de salon, cachant résolument leur clavier dans un tiroir et arborant – c'est le cas de deux modèles – un écran extraplat XGA de nouvelle génération.

Hewlett-Packard a confié à un grand designer américain (la société Lunar) l'habillage de sa nouvelle gamme, Pavilion, afin de « susciter un sentiment d'esthétique, de bien-être et de convivialité ». Rien de révolutionnaire, mais un grand pas pour un constructeur qui a jusqu'à présent plutôt privilégié la performance technique. Le tout aussi sérieux Siemens Nixdorf mise également sur l'esthétique avec sa toute nouvelle gamme grand public Scenic Multimedium, dont le look a été confié



Les grands constructeurs présentent leur collection printemps-été 96. Des PC relookés et dotés de nouveaux accessoires. De la haute couture en prêt-à-porter.

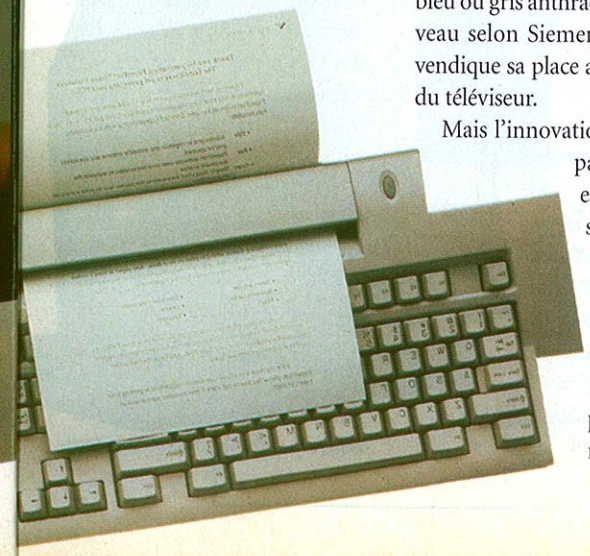
D.R.

Presario, de Compaq : la gamme s'enrichit.

Upke : le design nouveau est arrivé !

Les Packard Bell se refont une beauté.

Chic et choc : le scanner intégré, dans la tour du Pavilion ou sous le clavier du Presario.



au designer américain Frog, et se fonde sur les résultats d'une enquête menée auprès de consommateurs. Blanc, bleu ou gris anthracite, le PC nouveau selon Siemens Nixdorf revendique sa place au salon, à côté du téléviseur.

Mais l'innovation ne se borne pas aux aspects extérieurs, loin s'en faut. C'est ailleurs que les micros forgent leur originalité. Astuces, accessoires, prouesses technologiques, fonctions nouvelles : les constructeurs ne savent plus où donner de l'innovation, afin de se démarquer de la concurrence, diversifier encore les possibilités du multimédia et faciliter la vie de leurs utilisateurs. Ouvrons leurs boîtes à malice.

L'accessoire de choc : le scanner

Le multimédia ne peut se passer des images : il les affiche, les anime, les déforme, les modifie… Encore faut-il pouvoir le nourrir de cet ingrédient. La solution, c'est le scanner : il avale les textes, les photos et les illustrations afin de les numériser et d'autoriser leur enregistrement sur le disque dur. Une technique éprouvée. Et aujourd'hui bon marché.

Voilà maintenant le scanner qui s'intègre à l'ordinateur. Il suffisait d'y penser. Compaq a été le premier constructeur à en avoir l'idée. Sa formule : un clavier-scanner qui équipe son nouveau Presario 7226, mais qui peut être adapté aux autres modèles, ainsi qu'à tout PC équipé de Windows (pour environ 2 000 francs). Dès qu'il détecte la présence de papier, le scanner se met en marche, active son logiciel

La griffe Apple

Apple n'échappe pas à la règle : à la fin avril, la firme lançait aussi ses nouveaux modèles de la collection printemps-été 96. Pas de changement de look, mais des performances accrues. Voici donc les Performa 5320 et 6320, versions plus musclées des 5300 et 6300, avec processeur Power PC 603 E, cadencé à 120 MHz. Caractéristiques communes aux deux modèles : une mémoire vive de 8 Mo, un disque dur de 1,2 Go, un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse.

Le 6320 (avec un écran de 14 pouces) est livré sans modem, tandis que le 5320 (modèle monobloc avec écran de 15 pouces) se décline en deux versions : l'une est dotée d'un modem de 14 400 bauds, l'autre d'un 28 800 bauds. Ce dernier 5320 (qui n'a pas reçu de nom de baptême spécifique) pousse plus loin la performance : outre le fait qu'il est doté de 16 Mo de mémoire vive, il dispose de cartes TV et Mpeg. Ce qui en fait une vraie machine multimédia. Et communicante.

La communication… c'est sur ce plan qu'Apple joue son joker. Grande nouveauté : tous les Performa (dont, bien sûr, les derniers-nés) sont désormais livrés avec le tout nouveau kit de connexion Internet de France Télécom, Wanadoo, qui offre à la fois un service francisé pour le Web et une passerelle vers le Minitel. Pour les enfants, Apple a ajouté dans sa boîte Performa son Apple Magic Collection une série de trois CD-Rom signés Disney Interactive : le livre animé du Roi Lion, l'atelier de jeux Aladdin et un CD de démonstration de Toy Story. Une offre qui vient compléter la panoplie habituelle fournie par Apple avec ses micros grand public, la série de logiciels (dont Claris Works, Hypercard, Amazing Animation) installés sur le disque dur et les CD-Rom devenus des classiques (le Jeu des Guignols, l'Encyclopédie Hachette et Daedalus Encounter). Les prix, quant à eux, devraient atteindre environ 13 500 francs TTC pour le 6320, 14 500 francs TTC pour le 5320 simple et 19 000 francs TTC pour le 5320 complet.

Sous le capot du Performa 5300, de nouvelles performances.

travaux sur la photo numérisée. L'usage en est très simple : il suffit d'entrer le document à numériser dans la fente du scanner, et celui-ci est alors numérisé, prêt à subir un traitement avec le logiciel HP Portfolio.

Certains constructeurs de périphériques, tel Artec, s'apprêtent à mettre dans leur catalogue de tels miniscanners intégrables : un accessoire (vendu environ 2 500 francs) qui devrait bientôt faire fureur !

Le grand chic : la vidéo plein écran

Images, toujours, mais vidéo, cette fois. Il sera bientôt révolu, le temps où les pionniers du multimédia s'extasiaient devant les séquences vidéo qui, sautillantes et hésitantes, s'affichaient dans un timbre-poste. Aujourd'hui, la tendance est à la vidéo plein écran. IBM en a doté ses tout nouveaux Aptiva MWave, et appelle cela la qualité « cinéma ». L'appellation est certes exagérée, mais le confort nettement augmenté.

Avec la technologie Mpeg, la vidéo prend toute sa mesure : elle s'affiche en grand, en milliers ou

▶ et commence la numérisation du document, qui apparaît au fur et à mesure à l'écran. Le logiciel de reconnaissance de caractères fourni transforme l'image ainsi obtenue en un texte que l'on peut remanier à loisir. La mission de ce scanner ne s'arrête pas là, puisqu'il fait également office de télécopieur traditionnel : associé à un modem-fax (ce dernier est intégré en standard dans le Presario 7226), il peut émettre et recevoir des fax. Ce scanner se limite à la numérisation de documents en noir et blanc, mais accepte les formats inférieurs ou égaux au A4.

L'option choisie par Hewlett-Packard est bien différente : si ce constructeur a lui aussi équipé l'un des modèles de sa gamme Pavilion d'un scanner, baptisé PhotoDrive, il le destine à un usage tout autre. Cette fois, il s'agit d'un scanner couleur intégré à la tour, qui permet de numériser photos et dessins en 16 millions de couleurs, mais dans certaines limites de format – 13 x 18. Ce scanner, qui offre une résolution de 400 ppp, est associé à un logiciel de retouche d'images qui autorise tous les

A paraître en juin : la gamme Upke, dessinée par Yves Christin. Esthétique et confort réunis.

Siemens Nixdorf a confié à Frog le design de sa nouvelle gamme, Scenic Multimedium.

en millions de couleurs, au rythme de vingt-cinq images par seconde. La technique, qui n'est pas nouvelle, se fonde sur un mode de compression-décompression standardisé et exploité, en particulier, par les vidéo CD, qui peuvent ainsi diffuser 74 minutes d'images animées – alors que, sans traitement des données, leurs 640 Mo ne leur réserveraient que quelque 84 secondes de film(s). Jusqu'à présent, le Mpeg était plutôt réservé aux esthètes du multimédia, qui devaient ajouter à leur PC une carte spécialisée. Le voici maintenant en standard sur les Aptiva dernier cru d'IBM (modèles 2168 MWave), les Pavilion de Hewlett-Packard, les Upke et les Presario haut de gamme ; si les Scenic Multimedium de Siemens Nixdorf accèdent aussi au Mpeg, ce n'est qu'en option.

Dernier cri : le son 3D

Le son connaît également une importante révolution : après la stéréo, voici le son 3D. Le principe : si l'on dispose de deux haut-parleurs situés de chaque côté de l'ordinateur, on entend le son à droite et à gauche, mais aussi derrière soi. Un effet «surround» étonnant qui commence à être exploité par quelques concepteurs de jeux (notamment Electronic Arts, Coktel et ID Software).

Les acquéreurs de nouveaux modèles sortant de chez Hewlett-Packard, IBM, Packard Bell, Upke pourront bénéficier en standard de cette technologie, jusqu'à présent accessible en ajoutant une carte ou un module logiciel. Deux technologies coexistent : SRS 3D et Q Sound. IBM propose sa propre solution – le processeur MWave de signal numérique, avec synthèse vocale Midi et simulation sonore Q Sound. Le modèle haut de gamme de Compaq, le Presario 9640, inclut, quant à lui, l'ensemble True Q Audio and Motion, combinaison de Mpeg étendu, de son tridimensionnel à effet enveloppant et de haut-parleurs haute fidélité détachables.

Les modems à la mode

Le multimédia est à l'honneur, la communication aussi. *Off line* ou *on line* ? Les constructeurs ne font pas le choix pour leurs clients et mettent à leur disposition ces deux modes d'accès à l'information, désormais complémentaires. Si leurs cartons regorgent de coffrets de CD-Rom culturels, éducatifs ou ludiques (HP estime offrir avec ses Pavilion pour près de 5 000 francs de programmes), les nouvelles gammes de PC intègrent également des modems en standard, du moins sur certains modèles. Dans ce domaine, les constructeurs ont des approches différentes.

Compaq mise sur un modem-fax 14 400/19 200 bauds, complété d'un téléphone mains libres et d'un répondeur (même sur ses modèles d'entrée de gamme, comme le Presario 5200), mais met à profit son clavier-scanner pour aller plus loin dans la communication et apporter au PC équipé d'un tel périphérique les fonctions d'un télécopieur traditionnel. ▶

En grandes pompes

La micro fait les yeux doux à la télé. Olivetti a ouvert le bal avec son Envision de salon, Siemens a poursuivi avec sa Star, mariant PC et télé. Gateway 2000 voit plus grand. Aux Etats-Unis, la firme vient de lancer Destination, un PC (un vrai, avec un Pentium) équipé d'un écran de 31 pouces. Rien que ça ! Presque 80 centimètres de diagonale ! Ce moniteur a tout d'un téléviseur et, grâce à la carte tuner TV, il peut être utilisé comme tel, en pressant un simple bouton (baptisé *baby sitter button* aux Etats-Unis). Il est même complété d'un logiciel « un TV guide », qui permet de faire le tri dans les nombreuses chaînes américaines et de programmer son choix. Mais c'est en même temps un moniteur VGA, d'une résolution de 640 x 480, qui peut afficher – en format géant – tableur, jeux ou CD-Rom. Pièce maîtresse d'un PC avec son clavier et sa souris sans fil (non, ce n'est pas un éléphant !) qui serviront aux cliqueurs, surfers amateurs d'Internet comme aux zappeurs fous. Les géniteurs de ce micro géant le pressentent comme le téléviseur de demain. Les Français pourront peut-être découvrir cette Destination au cours de l'été prochain… du moins ceux qui disposent d'un salon aux dimensions de l'engin, et d'un budget suffisant ! Les Américains, quant à eux, peuvent, depuis le 8 avril, se l'offrir pour 3 500 à 4 500 dollars (environ 17 500 à 22 500 de nos francs).

Essayages

Hewlett-Packard Pavilion 5032

Un Pavilion à la maison

PREMIERS ESSAYAGES. Parmi les nouveaux modèles printemps-été des grands constructeurs, deux sont d'ores et déjà parvenus à notre labo. En attendant, donc, de découvrir les autres nouveautés dans nos numéros à venir, voici un avant-goût de la mode nouvelle.

Courbes agréables, formes basses et souples, performances sympathiques, le HP Pavilion 5032, premier de la série, pourrait être considéré comme LA parfaite machine multimédia. Conçu avec un Pentium 100 et 16 Mo de mémoire vive, il est accompagné d'un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse et d'un disque dur de 850 Mo. Son écran 15 pouces, agréable et d'assez bonne facture, est entouré de deux enceintes de qualité plutôt moyenne, dont le volume est contrôlé à partir du moniteur. La carte graphique, une Trident rapide, ainsi que la carte contrôleur sont toutes deux placées sur des ports PCI, et assurent des performances supérieures à la moyenne.

Le Pavilion se révèle une machine ouverte et bien pensée : les quatre ports d'extension sont faciles d'accès, les nappes et câbles sont ligaturés proprement. En outre, l'installation matérielle est facilitée par des codes de couleurs.

En ce qui concerne le logiciel – pour les néophytes –, une interface de navigation puissante et bien conçue vient se poser par-dessus Windows 95 (installée en standard), tout en exploitant certains de ses éléments. On ne sera donc pas perdu s'il faut utiliser ailleurs Windows 95. Une trentaine de logiciels préinstallés accompagnent le Pavilion : des éducatifs, comme les Instruments de musique, de Microsoft ; des logiciels pour enfants, tel le Bus magique, qui explore le système solaire ; des jeux, Sim City 2000, des logiciels de bureautique, comme Works, du traitement d'images (Easy Photo et PhotoFinish). La liste est trop longue pour être détaillée.

En définitive, le Pavilion 5032 est une machine idéale, à la fois facile, pas chère et puissante, mais dépourvue de modem, contrairement aux autres modèles de la gamme.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■■□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■□
Carte son	■■■■□
Enceintes	■□□□□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★☆

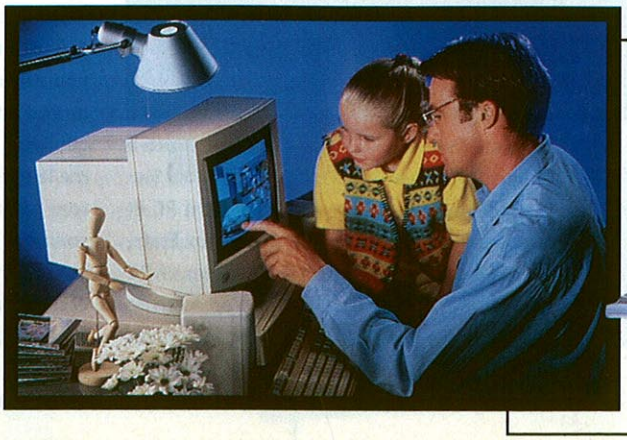
POUR
La qualité de l'ordinateur, les logiciels.

CONTRE
Les enceintes.

Pentium 100, 16 Mo de mémoire vive, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, écran 15 pouces, disque dur de 850 Mo, carte son Crystal.

environ 14 000 F TTC

▶ Les nouveaux Packard Bell s'enrichissent de la fonction Rocky, qui inclut, outre la classique radio FM chère au constructeur, un modem-fax de 14 400 bauds, un téléphone mains libres et un répondeur. Le tout peut être activé à l'aide d'une télécommande à infrarouge. Les modèles apparus ultérieurement – montrés au Cebit de Hanovre, et qui n'arriveront en France qu'à la fin de cette année – bénéficient d'un modem plus performant, de



Les Aptiva MWave font du cinéma : Mpeg et son 3D.

Compaq Presario 7226

Mon clavier pour un PC

LORSQUE L'ON ACHÈTE un ordinateur, il arrive que l'on se pose bien des questions : doit-on acheter un modem pour « surfer » sur Internet ainsi qu'un scanner pour envoyer des fax ? Quelle vitesse de transfert adopter pour le modem ? Et le scanner, faut-il le choisir à plat ou à main, en couleurs ou monochrome ? Et… Stop ! Compaq est là pour rassurer les indécis avec ce Presario estampillé 7226.

A l'intérieur de cette machine, on trouve un Pentium 100, 8 Mo de mémoire vive, une bonne carte vidéo, un modem-fax vocal et une carte son. « *Et le scanner, alors ?* », s'impatiente la foule. Dans le clavier, pardi ! Pas étonnant, dans ces conditions, que l'évolutivité de la machine ait été quelque peu oubliée sur le bord de la route : que voulez-vous donc ajouter encore ? De toute façon, en cas de nécessité, il ne sera pas nécessaire de briser la vitre. Il suffira d'ouvrir la machine et d'utiliser les quatre ports d'extension qui restent libres.

En ce qui concerne les logiciels fournis, Compaq a décidé de plaire à tout le monde, avec, entre autres, un intégré bureautique (Microsoft Works), un dictionnaire pour les enfants (Mon premier dictionnaire Nathan), un jeu (Magic Carpet), un émulateur Minitel et d'autres choses encore.

Comme la famille compte beaucoup pour Compaq, ce Presario arbore, à l'instar des autres modèles de la gamme, l'interface graphique Launch Pad, qui protège les parents des bêtises de leur progéniture. De surcroît, son installation est très bien expliquée avec force manuels… et force câbles, surtout ! Mais ce qui importe pour un ordinateur, c'est sa puissance. Cette dernière se révèle moyenne, surtout par rapport au prix. Mais les accessoires à la mode se payent. Et le scanner vaut bien son pesant d'or…

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■■□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■□□
Carte son	■■■□□
Enceintes	■□□□□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★☆

POUR
L'équipement complet et l'offre de logiciels.

CONTRE
Les performances.

Pentium 100, 8 Mo de mémoire, disque dur de 1,2 Go, écran de 15 pouces, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, modem-fax vocal, clavier-scanner.

environ 16 000 F TTC

Scannez avec votre clavier !

Point besoin de balader les 102 touches sur la feuille pour obtenir le document numérisé. Il vous suffit de mettre la feuille dans la fente située en haut du clavier, et la numérisation s'effectue sans difficulté. Du moins pour des documents en noir et blanc, car, pour numériser en niveaux de gris, mieux vaut être patient. Cela dit, pour qui souhaite envoyer des fax, ce système est très astucieux et le gain de place sur le bureau n'est pas négligeable.

28 800 bauds. Tendance d'ores et déjà adoptée par Hewlett-Packard et IBM, puisque les modems à 28 800 bauds se révèlent la passerelle idéale vers Internet. IBM a forgé autour de cet élément essentiel un « centre de communication » incluant un téléphone-répondeur mains libres qui permet à chaque membre d'une famille de se constituer une boîte aux lettres vocale où peuvent s'enregistrer messages et fax.

Irrésistible : la vogue Internet

Fax, téléphone, voire répondeur : l'engouement pour la communication dépasse ces classiques fonctions. Les constructeurs se plient à une autre demande : Internet. Le mot est lancé, la mode aussi. Afin de redorer son blason et se refaire une santé auprès du grand public, Apple n'hésite pas à axer sa promotion sur Internet. Vous savez, c'est facile plus avec Macintosh ! C'est en tout cas intégré : les Performa, les anciens comme les nouveaux (voir encadré de la page 10), sont désormais livrés en standard avec un kit de connexion installé – et pas n'importe lequel, puisqu'il s'agit de la toute nouvelle offre de France Télécom, Wanadoo, qui combine un accès à Internet et au Minitel. Les utilisateurs bénéficieront d'un abonnement gratuit pendant un mois, puis d'un tarif préférentiel.

Avec la ligne MWave, IBM tente aussi d'apporter à ses utilisateurs une offre simplifiée d'accès aux services en ligne. Ainsi, c'est par un clic sur une icône que les possesseurs de tels Aptiva peuvent entrer dans les mondes d'Internet et de Compuserve, via des kits qui leur sont proposés en standard.

Packard Bell est de ceux qui proposent sur ses modèles communicants le *on line* prêt à l'emploi : d'un clic, on entre dans

Les top-modèles

- Disponible depuis la mi-avril : HP Pavilion série 5000 (à partir de 10 990 F TTC) et série 7000 (minitour, à partir de 14 890 F TTC), dont le 7130 avec scanner couleur (18 790 F TTC). Prix sans moniteur (sinon, compter 2 000 à 3 000 francs en plus).
- Disponible : IBM Aptiva MWave (2168), minitour et écran de 15", Pentium 75 à 166, de 11 000 à 19 000 F HT.
- Disponible : Compaq Presario modèles 5200 monobloc (14 000 et 16 000 F TTC avec carte TV), 7200 (11 490 à 16 000 francs), dont le 7226 avec clavier-scanner (16 000 francs), 9200 et 9600 minitour (13 500 à 19 000 F TTC).
- Disponible : Packard Bell, Pentium 100 à 150, modèles communicants, 14 990 à 19 990 F TTC. A venir à la fin 96, modèles 70113 à 70118 avec modem 28 800 bauds, boîtier extraplat ou minitour.
- Disponible en juin en France : Upke System 2615, 2617 (selon la taille de l'écran : 10, 15 ou 17") et System 2610 et 2626 (avec écran plat de 10 ou 12"), environ 18 000 F TTC pour un écran de 15".
- Disponible depuis la mi-avril en France : Siemens Nixdorf Scenic Multimedium S, D et T, avec Pentium 75 à 150, entre 12 000 et 18 000 francs TTC.

▶ Compuserve ou Internet. Plus exactement, les nouveaux venus accèdent tout d'abord aux informations concernant l'abonnement à ces serveurs, puis bénéficient, s'ils franchissent le cap, d'un premier mois gratuit de « surf ».

Siemens Nixdorf a également mis Compuserve dans ses bagages, avec un mois d'abonnement gratuit. Solution qui semble aujourd'hui monnaie courante, même chez des constructeurs moins prestigieux.

Hewlett-Packard propose non seulement à ses clients de goûter à ce dernier service (dix heures de connexion gratuites), mais, désireux d'adapter l'offre de ses Pavilion à chaque marché local, offre aussi un mois d'abonnement à Infonie – qui, pour l'occasion, a connu ce petit changement : il est accessible depuis le modem-fax de HP, et non à partir de son propre modem-décrypteur.

Cool et branché

Communication prête à l'emploi : ce service n'est que le prolongement d'une tendance plus générale. Les ordinateurs sont de plus en plus souvent livrés avec des logiciels et des CD-Rom déjà installés sur le disque dur. Pas de souci pour le débutant : il déballe sa machine, et elle fonctionne aussitôt. La panoplie bureautique est disponible, les jeux ne demandent qu'à être joués. Installée aussi, l'interface personnalisée, qui facilite l'accès de chaque utilisateur à ses applications et interdit aux enfants, notamment, de naviguer dans les fichiers importants. Tous les constructeurs s'y rallient peu à peu. At Ease chez Apple, Navigator chez Packard Bell, qui vient de sortir une version 3.5, Launchpad chez IBM et Compaq, et, maintenant, HP Personal Page sur les Pavilion (avec possibilité de choisir parmi trois styles d'écrans). Tout est fait pour faciliter la vie des utilisateurs débutants, les autres pouvant se passer d'une aide qui est aussi source de ralentissement de la machine.

Scenic Multimedium de Siemens Nixdorf...

... Pavilion, de Hewlett-Packard.

Toujours dans un souci de simplification, Packard Bell a introduit sur ses nouveaux modèles une fonction FastMedia, qui permet un accès direct aux différents équipements des PC. Lorsqu'elle est activée, des icônes figurent la radio, le téléphone ou encore la télévision. Un simple clic, et l'utilisateur a accès aux réglages spécifiques. Ce n'est plus un casse-tête de passer d'une fonction à une autre. Facilité qui s'impose à mesure que les possibilités des ordinateurs se diversifient. De même, la multiplication des périphériques et composants, risquant d'entraîner des difficultés accrues d'installation, a amené les constructeurs à repenser les branchements, lesquels offrent des repères de couleur afin d'épargner toute erreur à l'utilisateur.

Upke a particulièrement orienté ses efforts dans ce sens : ainsi, les emplacements pour la connexion de périphériques extérieurs (magnétoscope, caméscope) ont été regroupés sur la face avant gauche de l'ordinateur, ce qui évite de les chercher à tâtons à l'arrière de sa machine. Le « coffre » arrière est, quant à lui, réservé à un tiroir particulier : il regroupe toute l'électronique de l'ordinateur, facilitant les éventuelles manipulations et modifications.

Vie facile, et aussi grand confort. La micro aborde l'ère du cocooning, avec des attentions fort sympathiques pour ses adeptes. Souris adaptable à droite comme à gauche sur de nombreux modèles : merci pour les gauchers ! Enceintes détachables : merci pour l'ouïe ! Upke soigne aussi la vue de ses « patients » avec, sur chaque écran, une plaque de protection antiradiations, antistatique et antireflets...

Ouf, on va pouvoir enfin s'adonner au multimédia sans y laisser les yeux et les oreilles. Juste en abandonnant, sur la caisse du revendeur, quelques milliers de francs. Car l'innovation comme le confort ont leur prix. Celui des PC printemps-été 96 se situe entre 12 000 et 20 000 francs TTC, avec, bien sûr, en haut de l'échelle, une panoplie complète taillée dans la meilleure étoffe. Mais, de manière générale, la « garde-robe » de base est de bonne confection : Pentium 75 à 166, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse en standard, sextuple vitesse, parfois, en haut de gamme (Pavilion, Packard Bell, Presario), ou, comme chez Upke, chargeur de quatre CD, disques durs dépassant facilement le giga-octet, moniteurs de 15 pouces de plus en plus fréquents. Rien que du beau linge !

/ Martine Guenzet

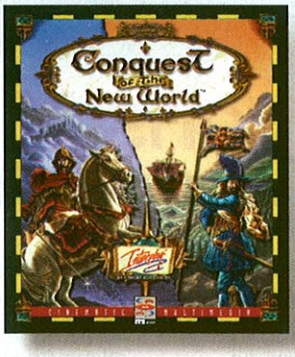
COMBATTRE

BÂTIR

EXPLORER

Partez à la conquête de l'Amérique

Avec "Conquest of The New World", découvrez un jeu de stratégie fascinant et d'une qualité visuelle et sonore exceptionnelle. Choisissez votre nationalité, définissez vos objectifs et prenez le large car un Nouveau Monde vous attend, complètement inexploré. "Conquest of The New World" vous donne l'opportunité de refaire le monde : établissez vos propres colonies, développez vos villes, commercez avec vos voisins et menez vos armées contre vos adversaires.

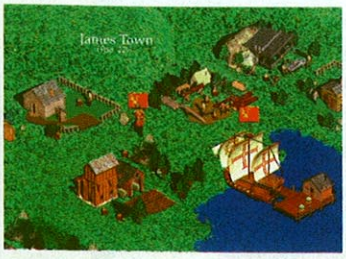


● Des décors en 3 D isométrique, une qualité graphique unique ● Une fonction de zoom révélant des animations en 3 D originales ● Un jeu conçu pour tous les types de joueurs, du novice au plus expérimenté ● Une grande richesse de jeu garantissant une durée de vie illimitée ● Une gestion des combats animée sur un échiquier ● Une option multi-joueurs, par modem ou sur réseau.

"Conquest of The New World ne sera pas seulement exceptionnellement beau, vous proposera également une gestion aisée des mouvements d'unités et du développement de vos colonies, d'authentiques phases de combat, des micro-animations et surtout la possibilité de jouer en link et en réseau."
Génération 4

Interplay™

Pour plus d'informations, branchez-vous sur notre site internet : http://www.interplay.com



Conquest of the New World

Service lecteurs n° 13

Distribué par CIC. BP 13. 78142 VELIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

©1996 Interplay Productions. Conquest of The New World and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Après le PC composé, le PC simple

CONSOLE INTERNET ou PC simplifié : alors que des constructeurs américains, Sun Microsystemes et Oracle en tête, préparent leur « network computers », consoles dédiées à Internet, Bill Gates révélait il y a quelques jours sa stratégie pour le futur. Elle s'appelle SIPC, comme Simply Interactive PC. C'est la réponse du patron de Microsoft à ces sociétés qui, selon lui, croient qu'un « terminal Internet connecté à un serveur central coûteux pourra supplanter le PC » et qui rêvent « de recentraliser l'informatique », au détriment des machines personnelles puissantes.

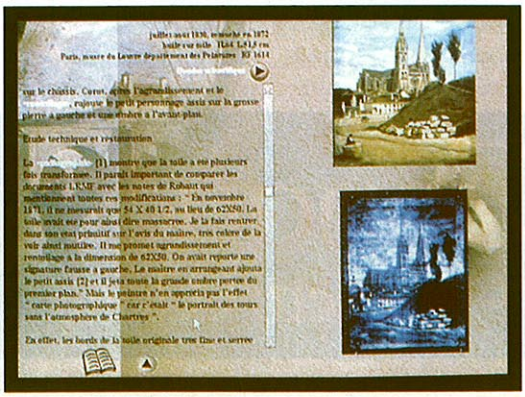
Contrant cette tentative des constructeurs de stations de travail et préservant l'essentiel de son fonds de commerce (Windows), Bill Gates joue la carte de la simplification du PC, estimant que dans un avenir proche de tels ordinateurs pourraient voir leur prix descendre jusqu'à 1 000 dollars. Donc pas très loin des 500 dollars promis pour les terminaux Internet. Microsoft n'a pas l'intention pour autant de construire des ordinateurs mais a l'ambition de fortement influer sur la conception de ces machines.

Derrière le SIPC se cache une nouvelle philosophie qui met en œuvre une architecture logicielle spécifique (Win32 Driver Model) et qui dépasse largement le cadre du système d'exploitation en imposant aux constructeurs des spécificités matérielles. Ces PC simples devront cumuler cartes graphiques et son 3D, capacités vidéo, compatibilité avec la nouvelle norme DVD, accès rapide à Internet. Mais c'est surtout au niveau de la facilité de connexion des périphériques (chaîne stéréo, caméscope, magnétoscope, voire TV) que le SIPC devrait démontrer son intérêt : ceux-ci se brancheront extérieurement (via de nouveaux bus Universal Serial Bus et IEEE 1394), sans que l'utilisateur n'ait à ouvrir sa machine ni même à l'éteindre. Le Plug and Play deviendrait-il une réalité ? Ces SIPC devront s'utiliser comme n'importe quel appareil électronique domestique, chaîne hi-fi ou téléviseur : il suffira d'appuyer sur un bouton pour que l'ordinateur soit en marche instantanément. Il ne sera plus nécessaire d'attendre le lancement du système d'exploitation, aussitôt l'utilisateur pourra jouer, regarder un film, se connecter à Internet ou consulter son e-mail. De même, le redémarrage en cas d'installation de logiciels ou extensions deviendra de l'histoire ancienne. On se prend à rêver…

Pour quand tant de délices ? Point d'interrogation. Les spécificités du SIPC devraient être précisées durant le second semestre 96. Mais d'ores et déjà, Compaq, Intel, Hewlett-Packard, Toshiba se sont ralliés au projet de Microsoft. Un front qui, semble-t-il, pousse IBM à se rapprocher davantage d'un autre partenaire, également apôtre de la convivialité : Apple. La firme de Cupertino a en effet signé un accord de licence avec Big Blue, qui permettrait à ce dernier d'utiliser le système d'exploitation des Macintosh. Soft et hard : l'alliance bat son plein. Pour une guerre des standards qui devrait, elle, être vraiment hard.

Corot aux rayons X

APRÈS L'ANALYSE SCIENTIFIQUE des toiles de Nicolas Poussin, proposée sur un CD-Rom destiné aux professionnels de la restauration, Camille Corot vient enrichir la collection Art et sciences de la Direction des musées de France, levant le voile sur l'univers technologique de la recherche scientifique en matière de tableaux, jusqu'alors jamais révélés au grand public. Ceux qui n'auront pu se rendre à l'exposition du Grand Palais et les visiteurs avides d'en savoir plus sur le peintre pourront donc découvrir 85 des œuvres de Camille Corot passées aux rayons X, aux infrarouges ou aux ultraviolets, ou encore exposées à la lumière rasante ou directe afin de révéler les secrets de l'artiste invisibles à l'œil nu. Toutes les œuvres ont été numérisées en très haute définition, avec une palette de 16 millions de couleurs offrant un examen en détail, agrandissables jusqu'à 64 fois. Ce CD-Rom bénéficie de quatre innovations technologiques – la prise de vue numérique directe de huit tableaux avec une caméra CCD, la vision du relief (par numérisation laser) de la couche picturale de *Auvers, une rue descendante,* le fondu enchaîné de plusieurs documents techniques et l'analyse colorimétrique de la peinture le *Forum vu des jardins Farnèse* – afin de révéler la technique picturale de Corot. Du jamais vu… D'autant que ce CD-Rom superbement réalisé propose en outre une biographie du peintre, enrichie d'un panorama complet de son œuvre, accessible par chronologie ou par thèmes. Sans compter le glossaire technique en huit langues. Soit, au total, 10 000 écrans accessibles par 2 900 liens hyperimage et 190 définitions consultables à partir de 3 300 liens hypertexte.



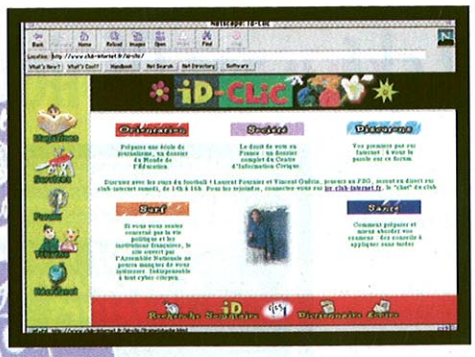
Corot 1796-1875, CD-Rom Windows et Mac.
En français, anglais et espagnol.
Prix : env. 450 F TTC.
Site Internet : http://www.culture.fr/Corot.html/

Rubrique réalisée par Martine Guenzet, avec Véronique Balizet, Pier Farrugia, Romain Poirot, Jean-Loup Renault et Florence Serpette.

WEB JR

MILLE CINQ CENTS PAGES de Web en français, une interface de navigation simple et des « contenus à forte valeur ajoutée » : il n'en fallait pas moins pour convertir les enfants et leurs parents aux vertus d'Internet. C'est en tout cas l'effet qu'escompte les promoteurs d'ID-Clic, le nouveau service proposé par le Club-Internet de Grolier Interactive, spécialement conçu à l'intention du jeune public. Ado-ludo-éducatif, ID-Clic s'articule autour de cinq grandes rubriques, réalisées avec des partenaires dont le nombre est appelé à croître : Magazines, Services, des Forums sur des thèmes qui intéressent les jeunes, Tchatche, un canal de téléconférence, et Récréanet, qui propose des accès thématiques à d'autres sites sélectionnés et notés (avec des étoiles) en fonction de leur intérêt. Tout cela pour le public des 10-18 ans.

Aux facilités de navigation offertes par le logiciel Netscape 2.0 s'ajoute l'agrément d'une barre de navigation toujours présente qui autorise, à tout instant, le recours à un moteur de recherche interne (par mot clef), au courrier électronique et au dictionnaire Hachette en ligne. Cela, afin qu'il puisse, selon le P-DG de Grolier, *« garder ce sentiment de communauté »* au cours de ses pérégrinations sur la toile. Abordant la question du contrôle parental des accès à Internet, Arnaud Lagardère s'est montré ferme : *« Il n'est absolument pas question de censurer Internet, il vaut mieux guider comme nous le faisons à travers ID-Clic. »* La balle renvoyée dans le camp des parents, il a néanmoins précisé : *« Grâce à certaines technologies, nous pourrons donner aux parents des systèmes de mots de passe qui leur permettront, s'ils le souhaitent, de restreindre eux-mêmes l'accès de leurs enfants à certains sites. »*



Les habitants de Saint-Germain-en-Laye ont eu la primeur d'ID-Clic, et ils ont pu le tester sur une vingtaine de sites entre le 25 mars et le 12 avril. Le public s'est désormais élargi aux abonnés du Club-internet qui peuvent expérimenter, gratuitement, la version de test de ce nouveau service. A la fin du mois de mai, ID-Clic deviendra payant, moyennant un supplément de 30 à 50 francs par mois à l'abonnement au Club-Internet (77 francs par mois) et des paiements à l'acte, ou la durée, pour certains services, comme Allô devoirs.

Brèves

LA FOIRE DE PARIS

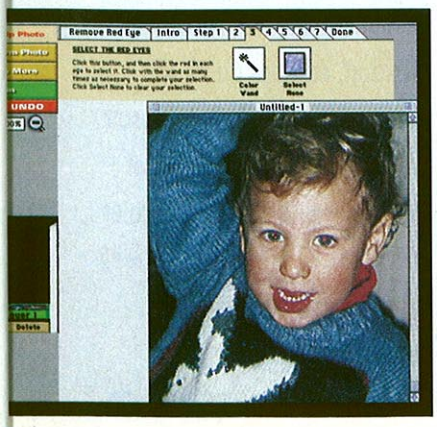
Jusqu'au 8 mai, la Foire de Paris accueille le Salon du multimédia. Une première. Et une opération de grande envergure, spécialement destinée au grand public, avec de nombreux stands, des animations axées sur l'informatique, la vidéo, le son, la télévision interactive, la communication. Microsoft organisera notamment cinq villages thématiques – les enfants, la connaissance, les jeux, la bureautique, Internet. Canal+ révélera son bouquet numérique et sa chaîne C:, tandis qu'Infonie tiendra son cybercafé.

ESPACES INTERACTIFS – EUROPE

Du 7 mai au 9 juin, le pavillon de Bercy, ancien entrepôt à vin, inaugure son nouvel espace d'exposition en accueillant neuf artistes, créateurs de CD-Rom, de pages Web ou d'animations sonores. Organisé par la Mairie de Paris et ART-EL, cette manifestation montrera l'état de l'art en matière de création interactive.

Retouche de photos : pas un luxe

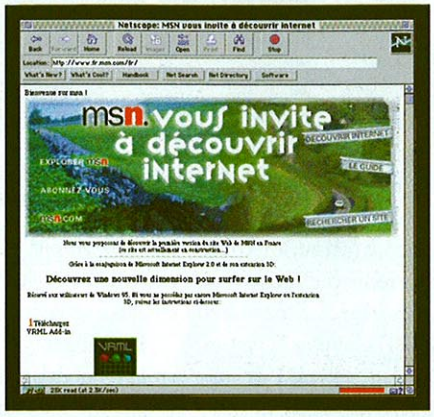
DU MARCHÉ PROFESSIONNEL au marché grand public, il y a un fossé… qu'Adobe a franchi. Lorsque l'on est leader du marché professionnel du graphisme, quel logiciel peut-on rapidement fabriquer afin de satisfaire la horde des nouveaux utilisateurs ? Pourquoi pas un logiciel de graphisme ? La recette est simple : vous prenez le moteur graphique de Photoshop, le standard des logiciels de retouche d'images, vous faites disparaître les fonctions très pointues qu'utilisent les professionnels, vous ajoutez une interface qui mâche le travail, vous secouez… et vous obtenez PhotoDeluxe. Simple ? Pas si sûr ! Greffer une nouvelle interface au moteur, s'il existe, n'est pas chose aisée. Et, surtout, quelle interface ? Adobe a suivi la même logique que celle qui lui a assuré son succès avec les logiciels professionnels : les concepteurs de PhotoDeluxe se sont mis à la place des utilisateurs. Ainsi, l'interface vous prend en main pour vous guider dans la retouche d'images. Toutes les fonctions de PhotoDeluxe, et même les plus complexes (telles que les filtres spéciaux), sont accessibles par une démarche pas à pas. L'habitude aidant, vous pourrez passer en mode Manuel afin de conserver la totalité de l'écran pour le dessin. Seul écueil, votre Macintosh (première version disponible) devra posséder au minimum 12 Mo de mémoire, et 16 Mo devront être installés sur votre PC (version disponible en milieu d'année). Le prix, quant à lui, avoisine les 650 francs TTC.



MSN à la conquête du Web

Il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, Microsoft en fait une nouvelle démonstration. Après avoir prôné les vertus de sa technologie propriétaire lors du lancement de son service en ligne en août dernier, Microsoft France ouvre ce mois-ci un accès au Web par le biais de msn.france. Pour ce faire, il s'est converti à l'utilisation du protocole standard Internet TCP/IP, l'accord conclu avec France Télécom lui permettant d'offrir quarante points d'accès en France, soit une couverture de quatre-vingt-cinq pour cent de la population française, au tarif de la communication locale.

Outre l'accès complet au Web, onze rubriques thématiques, des centaines de forums spécialisés, des contenus multimédias (encyclopédies, dictionnaires, jeux, etc.), MSN France



introduit une nouveauté : grâce à une Page d'accueil personnalisable, tout utilisateur de la version française de Microsoft Internet Explorer 2.0, le logiciel de navigation maison, pourra obtenir à un rythme quotidien une sélection d'informations et de sites en accord avec ses préférences, au préalable déclarées sur un formulaire de saisie.

Accessible par modem (de 9 600 à 28 800 bps) ou en Numéris (sans frais supplémentaires facturés par MSN), MSN est proposé selon plusieurs formules d'abonnement. L'abonnement mensuel coûte 65 francs TTC pour cinq heures de connexion, 165 francs pour quinze heures, l'heure supplémentaire étant ensuite facturée 20 francs. Les abonnements annuels s'élèvent à 665 francs et 1 685 francs pour respectivement cinq heures et quinze heures de connexion par mois. Trente jours d'essai et cinq heures de connexion sont offerts à tout nouvel abonné qui peut effectuer son règlement par carte bancaire Visa ou Mastercard.

Adresse : http://www.fr.msn.com

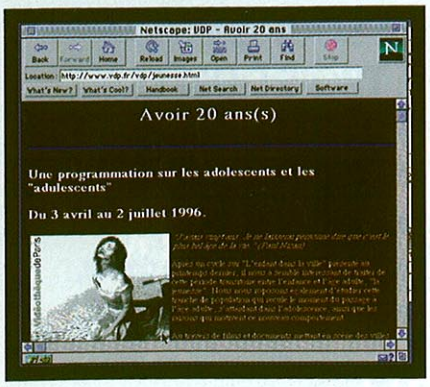
Du vent dans la toile

Le 20 avril dernier, *Magie-Noire*, le voilier de vingt mètres mis à flot par l'Etablissement régional d'enseignement adapté de Sannois (95), a largué les amarres. A son bord : sept moussaillons élus parmi les cent soixante élèves de 12 à 19 ans en difficulté scolaire que cet établissement public prépare au CAP ; deux enseignants et deux skippers expérimentés. Placée sous l'égide du CRDP de l'académie de Versailles, l'expérience a reçu notamment le soutien de la fondation de la Citoyenneté RATP, de CyberOuest et de l'Unesco. Partis de la Guadeloupe en direction des Açores, l'équipage est attendu à La Rochelle pour le premier week-end de juin. Grâce à l'informatique embarquée sur *Magie-Noire* et à une liaison satellite, ces marins, qui sont aussi des netsurfers, se font fort de nous faire vivre avec eux leur traversée. Au menu de leur site Web : le journal de bord, le montage de l'expédition, etc. On peut aussi leur adresser des messages d'encouragement ou jouer avec eux pour gagner un week-end à La Rochelle… celui de leur retour, bien sûr !

Adresse : http://www.atlantic.fr/transat-internet/

HIPPO, LE CYBERESTO

Le restaurant Hippo-Citroën des Champs-Elysées, à Paris, vient d'introduire une nouvelle carte à son menu. Magnétique et vendue dix francs, elle donne accès (pendant vingt-cinq minutes) à Internet par le biais de sept ordinateurs Scenic Multimedium, de Siemens Nixdorf, équipés du kit de connexion à MSN, de Microsoft. A voir aussi, entre la poire et le fromage, la nouvelle Saxo et l'Evasion, de Citroën, carrossées en bureau mobile. Quand est-ce qu'on mange ? De 11 heures à 5 heures du matin.



« Avoir 20 ans » à la VDP

UN MONDE SANS PITIÉ, *les Amants du Pont-Neuf, les Nuits fauves, The Commitments, Cyclo, Luna Park*... la Vidéothèque de Paris programme une centaine de films – sur le thème retenu ce trimestre, « Avoir vingt ans » – dont on découvre la liste sur son Web. Avec une idée futée : un lien direct avec le serveur des associations françaises de lutte contre le sida (http://www.hivnet.fr). A mi-parcours, le 11 mai, se tiendra une nuit « rock-pop-disco » animée par le disc-jockey Albert, où seront aussi projetés *Quatre Garçons dans le vent*, à 23 heures, et *la Fièvre du samedi soir*, à 2 heures du matin. Prix des entrées : 60 et 40 francs.

A vos agendas : la VDP annonce également la deuxième édition de ses Rencontres internationales du cinéma, qui se tiendront du 9 au 20 octobre prochain. A suivre aussi, le Génie du lieu, une opération menée par le CyberPort de la Vidéothèque, en direction des enfants.

Vidéothèque de Paris, nouveau Forum des Halles, porte Saint-Eustache, 75001 Paris.
Adresse : http://www.vdp.fr/

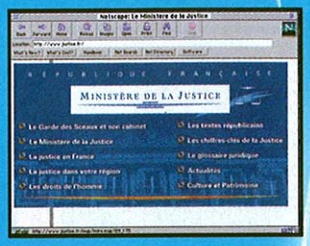
En direct d'Internet

LE SITE DES JO D'ATLANTA EST OUVERT

A l'occasion du centenaire des jeux Olympiques modernes, les JO d'Atlanta ont ouvert leur Web, conçu et développé par IBM. Avant qu'ils ne se déroulent, du 19 juillet au 4 août, on peut y lire, au jour le jour, le programme officiel, le calendrier des événements, les flashs d'actualité, toutes les informations sur les épreuves (26 sports et 37 disciplines), le comité d'organisation, les partenaires et sponsors, les places disponibles (que seuls les Américains peuvent téléacheter)... A suivre, malgré des temps de chargement d'images bien longs, le relais de la flamme olympique, par le biais de photos. Et, pour adoucir les mœurs athlétiques, le Festival olympique des arts promet de passionnantes joutes musicales au Symphony Hall, classique et jazz, avec Wynton Marsalis, le violoniste Itzhak Perlman avec l'Orchestre symphonique d'Atlanta, les sopranos Jessye Norman ou Dame Gwyneth Jones, l'Orchestre national russe...
Adresse : http://www.atlanta.olympic.org

MINISTÈRE DE LA JUSTICE AU NET

C'est devant un parterre de journalistes que le ministre de la Justice, Jacques Toubon, a pris connaissance, au début du mois d'avril, du service d'informations que son ministère met désormais à la disposition du public sur Internet. Le site, qui comporte une dizaine de rubriques (présentation du ministère, du garde des sceaux et de son cabinet...), représente plus de sept cents pages de textes, parmi lesquels ceux qui concernent les droits de l'homme, la Constitution de la Ve République, les chiffres clés de la justice, un glossaire juridique, etc. Leur consultation gagnerait sans doute à pouvoir s'effectuer en mode texte seul, les temps d'affichage des illustrations (deux cent cinquante, au total) se révélant parfois longs. Le ministre a assuré qu'une messagerie viendrait prochainement compléter ce service en ligne réalisé par VTCOM, la filiale de France Télécom.
Adresse : http://www.justice.fr/



CULTURE PUB

Saviez-vous que l'affiche s'expose sur les murs des villes depuis 1539, date de l'ordonnance de François Ier. C'est l'une des nombreuses informations que prodigue le site Web du musée de la Publicité de Paris. Hébergé sur celui de l'Ucad, il est le premier des membres de l'Union centrale des arts décoratifs (les musées des Arts décoratifs, de la Mode et du Textile, Nissim de Camondo, les écoles et activités associées) à s'offrir une vitrine sur la toile. On le sait, la pub exagère toujours ; c'est sous le titre de visite virtuelle que sont traités cinq grands thèmes : la publicité dans la presse, l'univers de la publicité (étymologie des mots affiche, publicité, réclame, etc.), l'histoire de l'affiche, l'affiche dans la ville, ainsi que les marques et les personnages. A voir et revoir : les affiches signées par dix grands noms (Toulouse-Lautrec, Cassandre, Jules Chéret...). Et deux bonnes idées : un livre d'or à signer via e mail et le carnet d'adresses du musée, très utile aux amateurs (experts, boutiques spécialisées, etc.).
Adresse : http://www.ucad.fr/ puis choisir home musée de la Publicité.

GAINSBOURG, SUR LE WEB EXACTEMENT

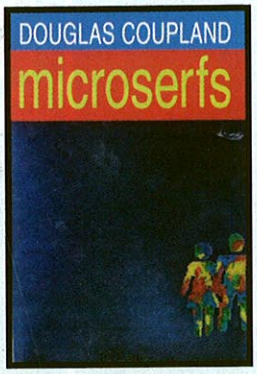
Quelques extraits d'albums (son Aiff ou Real audio), sa filmographie, des photos (du livre *Bambou et les poupées*), les paroles de toutes ses chansons de *Ah ! Melody* à *You're under arrest*, en passant par *Je suis venu te dire que je m'en vais*, un extrait de son « conte parabolique », *Evguenie Sokolov*, et trois portraits au crayon (le sien, ceux de Jane Birkin et de leur fille, Charlotte) : le site, bientôt disponible en anglais, est encore en construction, mais on essuie les plâtres avec plaisir. En prime, quelques tablatures de guitare.
Adresse : http://www.imaginet.fr/~relig/gainscharl.html

Le Geek dans la vallée

DAN, MICHAEL, KARLA, SUSAN, ETHAN... sont des Geeks, une tribu fortement implantée à Seattle (Microsoft) et autour de San Francisco (Apple et les autres) que Douglas Coupland, un auteur canadien, entreprend de cerner dans *Microserfs*, son deuxième livre après *Génération X*. On la reconnaît notamment à son langage ésotérique, à son mode de pensée non linéaire, nourri de feuilletons TV et de science-fiction, et à son aspect potache-binoclard-sans-nana. Figure archétypale de l'espèce en voie de prolifération : Bill Gates dans les années 70, précise utilement le glossaire du traducteur.

En microserfs monomaniaques et frénétiques, ses membres s'activent principalement à mouliner du code, tout en nourrissant la secrète ambition de devenir un « Un-Point-Zéro », ce cyberseigneur capable de « réaliser le premier la première version de quelque chose ». C'est précisément l'aventure que vont tenter ensemble ce club des cinq que la trentaine rattrape, avec son cortège d'interrogations métaphysiques sur la vie, la mort, l'amour, l'ambition, le corps, l'intelligence, les machines, etc.

Les pages du journal de bord de Dan forment la trame d'un récit où l'intérêt de l'intrigue, ténu, disparaît au profit d'une langue qui mêle acronymes, listes, dialogues, échanges d'e-mails et écriture automatique, cette dernière par le biais de mots aléatoires jetés par Dan dans un fichier nommé Inconscient. Roman ou excursion à valeur ethnographique dans le microcosme informatique ? En tout cas, Douglas Coupland a payé de sa personne l'écriture de son livre, se faisant embaucher deux mois chez Microsoft. Une sorte de circonstance atténuante : on ne naît pas bogué, on le devient.



Microserfs, de Douglas Coupland, traduit de l'anglais par Léo Mercadet. Editions Jean-Claude Lattès, 400 p. Prix : 130 francs.

Brèves

LA FÊTE DU MULTIMÉDIA

Du 30 mai au 2 juin, Saint-Germain-des-Prés se met à l'heure du multimédia. Les organisateurs du prix Möbius (l'Afim) et le comité des fêtes du VIe arrondissement de Paris organisent, place Saint-Sulpice, une grande fête (gratuite), afin de présenter la sélection française du prix. Sur une centaine de stands, les visiteurs pourront découvrir le *nec plus ultra* de la production française de CD-Rom – ainsi que les nouveaux micro-ordinateurs et périphériques – et assister, durant ces quatre jours, à une série de débats traitant de la technologie, mais aussi de la création et des enjeux socioculturels du multimédia. Les CD-Rom sélectionnés dans les secteurs Sciences et culture et Education et formation feront l'objet de démonstrations détaillées.

Entendons-nous !

SUITE À NOTRE DOSSIER consacré au CD Extra paru dans notre numéro 7 d'avril 1996, Philippe Vidalenc, responsable des productions audiovisuelles à caractère musical chez Polygram, réagit, nous reprochant de lui avoir fait prédire un avenir funeste au CD audio. *« A aucun moment, il ne m'est venu à l'esprit d'enterrer à plus ou moins long terme le CD audio. Le CD Extra est le business de l'audio et ne saurait donc en aucune manière signifier la fin de ce support. C'est le même support, une évolution de ce support. »*

NDLR : Nous l'avons expliqué au fil de cet article, le CD Extra préserve la compatibilité avec le CD audio puisqu'il est exploitable sur n'importe quelle chaîne stéréo. A ce titre, nous jugeons que, progressivement, il pourra se substituer au CD audio tel que nous le connaissons aujourd'hui. Et nous lançons le pari : à notre avis, le CD Extra est promis à un brillant avenir. Peut-être dès les trois prochaines années.

LA SOURIS À TROIS DOIGTS

La première souris spécifique à Windows 95 est née. Entre les deux boutons traditionnels, elle en possède un troisième. Ce dernier, programmable, donne un accès direct aux commandes les plus utilisées. Son fabricant, Logitech, lui a donné le nom de Mouseman 96. Son prix : environ 300 francs.

Allô ! micro bobo

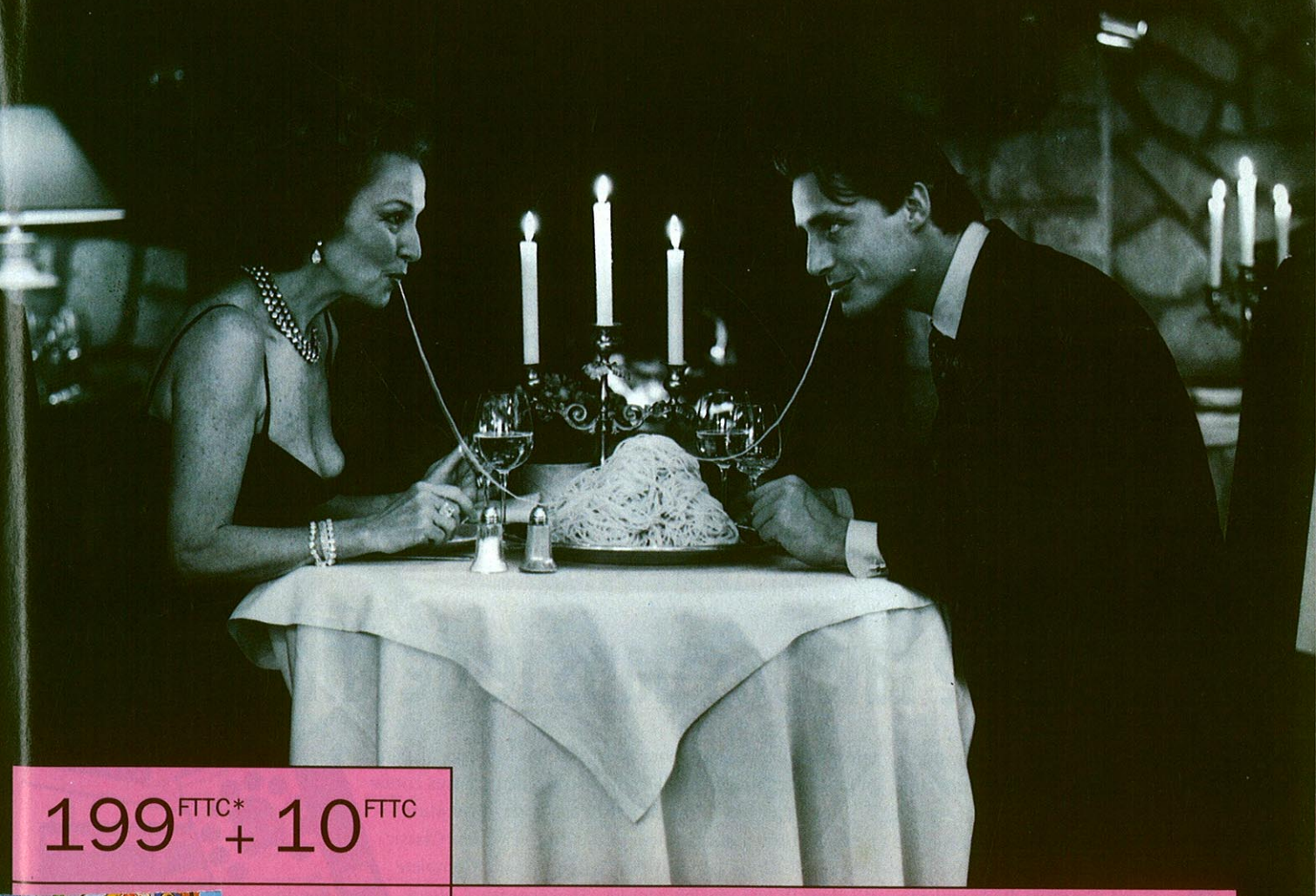
LES CONSTRUCTEURS et les distributeurs de micro-ordinateurs rassurent leurs clients : en cas de panne, pas de problème, vous appelez notre *hot line*, c'est-à-dire notre service dépannage accessible par téléphone. Armé du numéro magique, le nouvel utilisateur rentre chez lui et, à la première défaillance, compose le numéro. Changement de décor : la ligne est occupée, l'attente est longue et parfois infructueuse. Pourtant, dans la majorité des cas, le problème à résoudre n'est pas bien grave, tout au plus une maladresse de l'utilisateur-débutant, une erreur de manipulation qui provoque un plantage.

Forte de cette observation, la société Multimédia Market, implantée à Sophia Antipolis, a décidé de lancer Téléformatica. Il ne s'agit pas d'une *hot line* parallèle, mais d'un service de formation *on line*, destiné aux novices de la micro-informatique et actuellement réservé aux utilisateurs de PC. Accessible de 9 heures à 19 heures, six jours sur sept, après une attente d'une minute au maximum, le service met le client en relation avec un formateur en mesure de répondre à sa question, qu'elle concerne le système d'exploitation, la bureautique, le multimédia ou la communication. Pour bénéficier de cette assistance, le client doit acquérir une carte comprenant un crédit d'une heure de formation, vendue environ 250 francs TTC, avec cependant le droit à un essai d'un quart d'heure gratuit.

VOUS GÉREZ MIEUX VOS COMPTES car Microsoft® Money vous permet de contrôler votre argent 24 heures sur 24. Donc vous vous faites bien voir par votre banquière. Et avec Microsoft® AutoRoute Express™, un atlas routier informatique enrichi des sites les plus intéressants, vous avez toutes les cartes en main pour épater cette nouvelle relation. Alors les yeux dans ses yeux, vous susurrez d'une voix étrangement basse: "Merci Microsoft® Money, merci Microsoft® AutoRoute Express™!". Pour en savoir plus, tapez http://www.microsoft.com/france. Ou 3616 Microsoft® (1,29F[TTC]/mn).

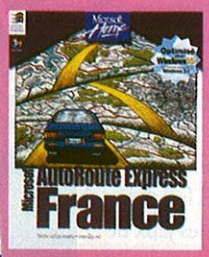
Microsoft
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS?

AVEC MICROSOFT MONEY, VOUS AVEZ DU SUCCÈS AUPRÈS DE VOTRE BANQUIÈRE ET AVEC MICROSOFT AUTOROUTE EXPRESS™, VOUS VISITEZ ENSEMBLE TOUTES LES AUBERGES DE LA RÉGION.



199[FTTC*] + 10[FTTC]

PARIS-VII : premier site pilote
ordinateur avant la généralis
à Paris puis Boulogne, Neuilly,
Levallois, Vincennes, Saint-Ma



Offre exceptionnelle jusqu'au 31 mai 1996.

Avec l'achat du logiciel Microsoft® Money et pour 10 francs supplémentaires, Microsoft® vous offre Microsoft® AutoRoute Express™.

*Prix Moyen Estimé Microsoft® pour Microsoft® Money 3.0 pour Windows® ou Microsoft® Money pour Windows® 95.
Chaque revendeur est libre de fixer son prix de vente. Ces prix peuvent varier en fonction des localités, des périodes et des revendeurs.

Service lecteurs n° 2

Réservé aux créateurs

COMME CHAQUE ANNÉE, Ray Dream organise un concours international, les Modern Masters de la 3D, qui récompense des œuvres conçues avec les logiciels de sa gamme, à savoir Ray Dream Studio, Ray Dream Designer ou Add Depth. Cette fois-ci, deux grands prix seront décernés – l'un pour une illustration, l'autre pour une animation. Thème retenu en 1996 : les personnages imaginaires. Vous avez jusqu'au 1er août prochain pour vous inscrire.

Philips joue la gamme

APRÈS AVOIR BEAUCOUP et longtemps misé sur le CD-I, Philips revient vers le monde PC où, en France, il n'était plus présent que par ses moniteurs. Un retour en fanfare avec une gamme de produits destinés à accroître les capacités multimédias des PC et baptisée PC ADD ONS. Outre un kit multimédia comprenant un lecteur de CD-Rom octuple vitesse et une carte son *plug and play* compatible Windows 95, elle se compose d'une minicaméra à focale variable (moins de 2 000 francs) et d'une carte TV avec télécommande. Ces produits, disponibles à partir du mois de juin, seront suivis de bien d'autres. Sont déjà annoncés un graveur de CD-Rom à prix avantageux avant la fin de l'année et, début 1997, un nouveau support de stockage magnétique fondé sur un lecteur-enregistreur de cassettes numériques, le DCC 170.

MICRO KIOSQUE

DANS les magazines d'Excelsior Informatique en mai :

- *SVM* n° 138 : présentation en avant-première du network computer d'Oracle, enquête sur une arnaque à la carte mère, une bibliothèque dans un CD-Rom avec des livres puisés dans Internet.
- *SVM Mac* n° 74 : tout sur la Pippin, la console compatible Mac signée Bandai. Sur le CD-Rom, un défilé de maillots de bains en QuickTime VR réalisé avec *Biba*.
- *SVM Shopping* n° 6 : choisir un logiciel de création 3D, un scanner, comparatif des graveurs de CD.

PLUMES INTERACTIVES

AVIS À tous les scénaristes en herbe ! Philippe Ulrich, le fondateur du studio de jeux vidéo français Cryo (Dune, Megarace, Lost Eden) vient de créer une école d'écriture de scénarios, afin de rassembler les jeunes talents intéressés par le cinéma et le multimédia. Cryo, 24, rue Marc-Seguin, 75018 Paris. Tél. : 44 65 25 50.

LA PLANETE CYBER

BIENVENUE dans le cyberespace. Comme tous les ouvrages de la collection Découvertes Gallimard, ce bouquin signé Jean-Claude Guédon (un universitaire québécois) se lit comme un CD-Rom. Linéairement si on le souhaite, mais également en piochant directement les informations que l'on recherche. Informations délivrées de façon très diverse : articles concis, avec des zooms sur des aspects particuliers ou des anecdotes, extraits d'articles, photos, schémas… De quoi satisfaire rapidement et agréablement sa curiosité. D'autant que toutes les facettes d'Internet et du cyberespace sont ici abordées, de l'histoire en passant par la technique, les applications pratiques jusqu'aux sujets plus brûlants évoquant la censure, les barrières linguistiques ou les enjeux pour le tiers-monde.
Découvertes Gallimard n° 280, Jean-Claude Guédon.

Corel ne fait pas dans le détail

BONNES AFFAIRES : Corel lance une série de packs aux prix défiant toute concurrence. Tout d'abord, un Corel Graphics Pack, qui rassemble, pour environ 800 francs, cinq logiciels graphiques – Corel Print House (voir la rubrique Critiques de ce numéro), Flow 3 (création d'organigrammes), PhotoPaint 6 (retouche de photos), Motion 3D (outil d'animation 3D), Presents 6 (création de présentations) – plus des utilitaires Internet et l'outil pour application d'effets 3D, CorelDepth.

Il ne s'agit pas d'une simple juxtaposition d'outils, puisque l'ensemble de ces logiciels pour Windows 95 est accessible par une interface commune. Les autres packs, baptisés Superten et vendus 350 francs, rassemblent chacun dix titres de CD-Rom (en anglais) signés Corel ; l'un s'adresse aux adultes, l'autre aux enfants. Dans le premier se retrouvent ainsi deux titres sur le cinéma, Bernard of Hollywood's Marilyn Monroe, all Movie Guide, deux autres consacrés à la littérature – World's Greatest Classic Books et the Complete Shakespeare Collection, ainsi que the Complete Bible and Reference Guide, the Complete Herman Collection, avec ses dessins, diaporamas et fonds d'écran, et trois jeux d'arcades. La collection pour enfants reprend des titres ludoéducatifs pour les petits, des jeux de plateau ou d'aventures.

de répondre à sa ques-
système d'exploitation,
édia ou la communica-
cette assistance, le client
comprenant un crédit
on, vendue environ 250
dant le droit à un essai
tuit.

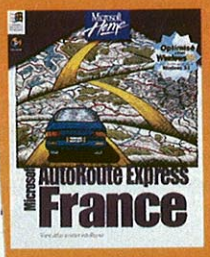
VOUS TRAVAILLEZ VITE ET BIEN, Microsoft® Works vous a permis de prendre une avance considérable dans votre travail. Normal puisque Microsoft® Works est un des meilleurs logiciels de bureau qui soit. Donc vous prenez des vacances bien méritées. Et avec Microsoft® AutoRoute Express™, un atlas routier informatique enrichi des sites les plus intéressants, la route est à vous. Les vacances s'annoncent joyeuses et tous en chœur, vous chantez les louanges de Microsoft® Works et de Microsoft® AutoRoute Express™. Pour en savoir plus, tapez http://www.microsoft.com/france. Ou 3616 Microsoft® (1,29F TTC/mn).

Microsoft
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?

AVEC MICROSOFT WORKS, VOTRE TRAVAIL AVANCE TOUT SEUL, ET AVEC MICROSOFT AUTOROUTE EXPRESS™, VOUS PLIEZ BAGAGES PUISQUE VOTRE TRAVAIL AVANCE TOUT SEUL.

490 FTTC* + 10 FTTC

PARIS-VII : premier site pilote s
ordinateur avant la généralisa
à Paris puis Boulogne, Neuilly,
Levallois, Vincennes, Saint-Ma



Offre exceptionnelle jusqu'au 31 mai 1996.

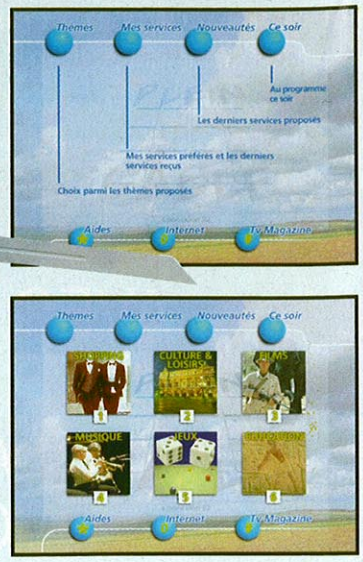
Avec l'achat du logiciel Microsoft® Works et pour 10 francs supplémentaires, Microsoft® vous offre Microsoft® AutoRoute Express™.

*Prix Moyen Estimé Microsoft® pour la Mise à Jour de Microsoft® Works pour Windows® 95.
Chaque revendeur est libre de fixer son prix de vente. Ces prix peuvent varier en fonction des localités, des périodes et des revendeurs.
Offre Microsoft® AutoRoute Express™ valable également pour l'achat de Microsoft® Works pour Windows® 95 version complète.

Service lecteurs n° 3

Câble et satellite à l'heure d'Internet

Télé, ordinateur : même combat. Les micros aussi vont profiter des réseaux à haut débit pour la consultation de vidéos, le téléchargement de programmes et, bien sûr, l'accès à Internet et à d'autres services en ligne. Les expériences s'enchaînent chez les câblo-opérateurs : Paris, Nice, Issy-les-Moulineaux, Metz... Canal+ avec son C: ouvre la voie du tout numérique via le satellite. D'autres façons de «surfer». Avec de vraies vagues, cette fois-ci.



ISSY LES MOULINEAUX : Internet sur la télévision avec le projet pilote Connexion 92 qui démarre fin 1996

Le 27 avril 1996 restera une date historique dans le monde de l'audiovisuel français : avec Canal Satellite Numérique, une offre de programmes télévisés est diffusée numériquement de bout en bout, jusqu'au foyer de l'abonné. Mais cette grande première n'est pas la seule innovation lancée par le groupe Canal+. Parmi les «fleurs» de ce bouquet numérique figure un Otni, Objet télévisuel non identifié, dont le nom est lui-même très mystérieux.

Chaîne, service en ligne, catalogue interactif, jeu vidéo ? C: est un peu tout cela à la fois. Il s'agit en réalité d'un service de téléchargement de logiciels à haut débit, qui permet à l'utilisateur possesseur d'un micro-ordinateur relié au décodeur numérique de sa télévision – elle-même raccordée à une antenne parabolique – d'accéder à un ensemble de logiciels «tombés du ciel». Avec un débit plus de dix fois supérieur à celui qui est autorisé par les plus récents modems téléphoniques (300 kbits/s, contre 28,8 kbits/s), C: constitue la première offre commerciale – disponible sur l'ensemble du territoire français – de diffusion de services en ligne à grande vitesse. A ce titre, C: illustre une tendance qui va aller en s'accélérant : l'utilisation de réseaux à haut débit (câble, satellite, Numéris, fibre optique) visent à faciliter l'accès à l'ensemble des services en ligne, Internet compris.

L'exemple américain

Au cours de cette montée en charge, les réseaux câblés devraient être largement utilisés. L'Hexagone compte à ce jour près de deux millions de foyers qui reçoivent la télévision par l'intermédiaire de tels réseaux. Leurs capacités techniques, notamment en termes de vitesse de transmission des données, sont incomparablement plus performantes que celles de la bonne vieille paire de fils de cuivre qui nous permet d'accéder aujourd'hui au téléphone, au Minitel, à Internet et à l'ensemble des services en ligne d'opérateurs tels AOL, Compuserve ou Infonie. Les Américains se sont déjà engouffrés dans la brèche, comme le prouvent les commandes (passées à la fin 1995) de plusieurs centaines de milliers de modems adaptés aux réseaux câblés. Les professionnels sont tellement persuadés du succès à venir que, fait unique dans l'histoire du câble américain, tous les leaders du secteur, câblo-opérateurs (TCI, Time Warner, Comcast...) et industriels se sont alliés, afin de définir des normes communes visant à faciliter la vie de leurs abonnés. Il est vrai que le pays est câblé à 98 % et que deux Améri-

C: gratuit jusqu'à la fin de l'année

«Dès le démarrage, nous offrons cent cinquante logiciels, renouvelés tous les mois.» Nathalie Coste Cerdan, directrice générale de C:, a bien l'intention d'inciter les passionnés de la micro communicante à venir faire un tour dans son magasin. Jusqu'à la fin de l'année, l'accès à C: sera gratuit pour tous les abonnés au bouquet télévisuel de Canal Satellite Numérique (98 francs par mois, plus 45 francs par mois pour la location du décodeur numérique, qui sera vendu en magasin à partir de 1 [illegible] de répondre à sa ques- des jeux, des logiciels ludoéducatifs, utilitaires ou bureautiques. A partir de sep [illegible] système d'exploitation, quelle le débit sera porté à 700 kbits/s, certains logiciels seront payants. Au 1er jan [illegible] média ou la communica- de C: sera facturée au tarif de 50 francs par mois. Enfin, précisons que C: comp [illegible] cette assistance, le client suel avec la transmission d'un programme diffusé en boucle incluant des band [illegible] comprenant un crédit ciels à télécharger, mais aussi *Le Magazine*, qui propose chaque semaine pen [illegible] on, vendue environ 250 émissions pour les adeptes des jeux vidéo et de la micro-informatique, de [illegible] ndant le droit à un essai netsurfers, etc. A propos... et Internet ? *«L'accès n'est pas prévu au démarrage, [illegible] uit. rons probablement plus tard»*, indique Nathalie Coste Cerdan, qui estime qu [illegible] catalogue comprendra quelque deux mille logiciels.

Deux opérations majeures et différentes en région parisienne : Multicâble à PARIS VIIe et Connexion 92 à ISSY-LES-MOULINEAUX

STRASBOURG : site Multicâble dans 2 à 3 ans

METZ INTERACTIVE : projet pilote avec TDF prévu en 1997 auprès de 100 abonnés

LE MANS : opération multicâble dès l'été 1996

DIJON : site Multicâble dans les 2 à 3 ans à venir

ORLÉANS : site Multicâble dans les 2 à 3 ans à venir

RHÔNE VISION CÂBLE : premiers pas à la fin de l'année

BESANÇON : site Multicâble dans les 2 à 3 ans à venir

PAU : site Multicâble dans les 2 à 3 ans à venir

ANNECY : démarrage du test Multicom à la fin de l'année 1996

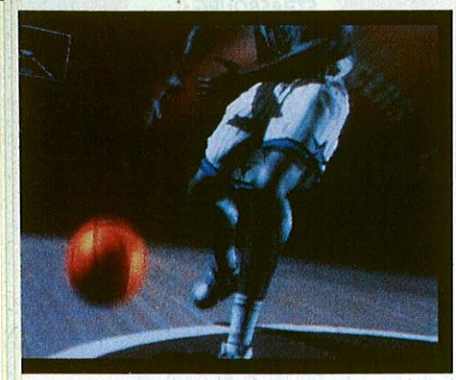
CANNES : projet Multicâble d'ici 2 à 3 ans

CLERMONT-FERRAND : site Multicâble dans 2 à 3 ans

PARIS-VII : premier site pilote sur ordinateur avant la généralisation à Paris puis Boulogne, Neuilly, Levallois, Vincennes, Saint-Mandé

TARBES : site Multicâble dans les 2 à 3 ans à venir

NICE : le projet Riviera Multimédia concernera 200 foyers-tests dès juin 1996



Chaîne de télévision, service en ligne, catalogue de jeux : C: est tout cela à la fois. Le nouveau service numérique de Canal+, diffusé par satellite, est accessible sur les micros dotés d'un décodeur.

cains sur trois sont abonnés à un service de TV par câble.

En France, la situation est moins brillante, mais, avec deux millions de foyers raccordés à un réseau et plus de quatre autres millions potentiellement desservis (mais pas abonnés), le marché n'est pas négligeable. C'est pourquoi les câblo-opérateurs français voient dans Internet et les services en ligne un moyen de relancer leur activité. Et les avantages sont nombreux :

- rapidité des débits, qui ralentit considérablement les temps de connexion et de téléchargement et qui enrichit, en vidéo notamment, les services proposés ;
- utilisation d'un réseau alternatif, qui laisse libre la ligne téléphonique classique pendant le temps de connexion ;
- suppression de la facture téléphonique – cauchemar des internautes – au profit d'une facturation forfaitaire sur le mode de l'abonnement mensuel.

Tout cela explique la multiplication des expériences actuelles ou prochainement menées sur plusieurs réseaux câblés français, ultime étape avant une commercialisation généralisée qui, pour les premiers sites, devrait démarrer d'ici à quelques mois.

Multicâble ouvre le bal

C'est à Paris, au cœur du très chic VIIe arrondissement, que tout a commencé. Depuis l'automne dernier, quelques dizaines d'abonnés privilégiés (ils seraient deux cents aujourd'hui) bénéficient de l'offre Multicâble : leur micro est relié, via un modem adapté, au réseau câblé qui dessert la ville, leur permettant de recevoir directement Internet et un bouquet de services propres à Multicâble, filiale commune du câblo-opérateur Lyonnaise Communications et de France Télécom.

Ces récents abonnés sont globalement satisfaits, ainsi qu'en témoigne ci-dessous l'un d'entre eux. Une étude complémentaire de Médiamétrie met en avant la facilité d'utilisation (92 %) et la rapidité de réponse (61 %) comme étant les principaux sujets de contentement, alors que la fiabilité n'obtient qu'un score de 46 %, justifiant à sa manière la démarche expérimentale. L'autre principale conclusion du sondage réside dans le constat que quatre abonnés sur cinq utilisent essentiellement Internet. Cette préférence va conduire l'opérateur à modifier son offre : *« Dans le test, l'accès au bouquet Multicâble était proposé pour 50 francs par mois, et la connexion illimitée à l'Internet pour 100 francs de plus, le tout venant s'ajouter à l'abonnement basique du câble (autour de 150 francs par mois). Nous pensons maintenant que l'accès à Internet doit constituer l'offre de base, le Village Multicâble, constitué de services enrichis grâce à l'apport du câble (vidéo améliorée, CD-Rom en ligne, jeux multijoueurs, etc.) venant en complément »*, explique Pierre Bouriez, directeur du développement de Lyonnaise Communications.

L'idée consiste également à permettre aux abonnés de naviguer sur Internet via le câble, en ne souscrivant qu'à l'offre TV minimale : c'est ce que l'on appelle le service antenne, disponible pour 20 à 30 francs par mois dans un grand nombre d'immeubles d'habitation où le câble remplace l'antenne collective. En définitive, les passionnés d'Internet verraient leur facture divisée par deux par rapport au test parisien. Un tel dispositif devrait être proposé sur le réseau du Mans dès l'été prochain.

Mais au-delà de ce schéma expérimental, qui va également concerner la ville d'Annecy à partir de la fin de l'année, dans quel délai peut-on raisonnablement espérer la commercialisation généralisée de Multicâble ? *« Avant la fin de 1996 sur les réseaux de Paris et de la proche banlieue (Boulogne, Levallois-Perret, Neuilly-sur-Seine, Vincennes et Saint-Mandé). Au-delà, ce sera le plus vite possible. A Epinal, par exemple, nous avons un projet de déploiement dans les neuf à douze mois »*, assure Pierre Bouriez.

Lyonnaise Communications, qui gère les abonnements au câble de vingt-cinq réseaux dans des villes comme Clermont-Ferrand, Strasbourg, Dijon, Cannes, Pau, Tarbes, Orléans ou Besançon, ce sont au total près de deux millions de foyers qui seront concernés dans les deux ou trois ans à venir.

Un pionnier de l'Internet à grande vitesse

Dans son appartement parisien du VIIe arrondissement, Jean-Marc Penicaut est l'un des tout premiers testeurs de Multicâble, offre de services en ligne et d'accès à Internet, disponible via le réseau câblé. Son PC Pentium 133, doté d'un écran de 17 pouces et de 16 Mo de mémoire vive, s'est vu couplé à un modem CablePort d'Intel, autorisant un débit théorique de 10 Mbits/s en voie descendante, ainsi qu'une carte Ethernet. Si l'installation a duré plusieurs heures, le résultat est là : *« L'attrait principal réside dans l'accès à Internet à vitesse rapide. J'y passe en moyenne une heure et demie par jour »*, assure l'heureux pionnier, dont la facture téléphonique ne souffre plus de ses balades sur le Net. La consultation des services propres à Multicâble est moins fructueuse : plusieurs des services proposés en vitrine ne fonctionnent pas. Insistant sur l'importance de disposer d'un très bon antivirus (*« Cela m'a été utile ! »*), Jean-Marc Penicaut se déclare, en définitive, un utilisateur satisfait, téléchargeant en quelques secondes photos et vidéos de Mars ou de Jupiter, des tableaux de musées du monde entier… comme tout netsurfer, mais tellement plus vite !

Haut débit à Nice et à Issy-les-Moulineaux

La CGV (Compagnie générale de vidéocommunication, filiale du groupe Générale des Eaux), deuxième câblo-opérateur du pays, s'intéresse également à ces nouveaux services. Deux expérimentations, qui vont commencer en juin prochain, en témoignent. La première s'effectuera à Nice. A partir du 15 juin, quelque deux cents foyers verront leur ordinateur de type PC 486 (ou plus) relié au réseau câblé de la ville, leur permettant d'accéder directement à Internet, bien sûr, mais aussi à des bouquets propriétaires (on parle d'Infonie, de Compuserve, d'AOL) et à des services propres au site : météo et information routière avec *Nice Matin*, journal télévisé de France 3 repris sur le réseau (bandes-son, images, accès direct aux informations par rubrique)...

Si les objectifs de coûts limités, de libre accès à la ligne téléphonique et de rapidité d'accès se retrouvent à Nice comme à Paris, la formule d'abonnement différera du test de Multicâble : *« Il ne sera pas nécessaire d'être abonné à la télévision par câble pour recevoir le service »*, indique Stéphane Treppoz, responsable du projet Riviera Multimédia à la Générale des Eaux. La diffusion sur PC de vidéos consommables à la séance et la disponibilité de services transactionnels sécurisés constituent deux axes forts de l'offre Riviera. *« Nous voulons expérimenter des contenus très riches, dans le cadre d'un véritable test commercial, avec un tarif d'abonnement mensuel comparable à ceux de Multicâble ou d'Infonie »*, explique M. Treppoz.

C'est à Issy-les-Moulineaux que se prépare Connexion 92, la deuxième grande expérience de la Générale des Eaux. Le principe retenu est ici fondamentalement différent : c'est le téléviseur qui sert de terminal multimédia, autorisant la réception de chaînes et de programmes TV en paiement à la demande ou par abonnement, mais aussi d'un bouquet de services en ligne – et même d'Internet.

Sur ce dernier point, Plein Câble et Apple, principal industriel impliqué notamment dans la fourniture du terminal numérique, proposeront deux formules. L'une permettra un *full access* Internet avec manipulation par un clavier infrarouge spécifiquement développé pour le téléviseur. L'autre se limitera à un Internet simplifié, doté d'une interface de navigation développée par IDP, qui donne accès à une sélection des meilleurs sites du moment en actionnant la télécommande du téléviseur.

Parmi les services propres à Connexion 92, qui seront téléchargeables dans le terminal numérique et consultables sur l'écran du téléviseur, figureront une météo interactive coproduite par France 2 et commentée par Sophie Davant, des bulletins régionaux de France 3 en langue locale (basque, corse, breton...), des applications de téléachat interactif (portage du catalogue *Somewhere* de *La Redoute*, services bancaires), des CD-Rom en ligne (Jean-Pierre Coffe, entre autres), etc.

« Notre idée fondatrice est d'utiliser le terminal le plus connu du grand public : la télévision », explique Hervé Sinelle, responsable de Connexion 92, chez Plein Câble. D'un point de vue technique, les potentialités seront encore plus importantes avec l'utilisation d'un canal de TV numérique qui assurera un débit de 38 Mbits/s. Il sera également possible de connecter son micro-ordinateur au réseau câblé, pour bénéficier d'Internet à vitesse rapide, sans forcément être abonné à la TV par câble. *« Nous pensons plutôt dans ce cas à des accès chez les médecins, avocats, commerçants, entreprises, etc., et nous testerons des services professionnels »*, complète M. Sinelle. En ce qui concerne le calendrier, le lancement sur quelques postes est prévu en juin, mais le véritable démarrage sera pour la fin de l'année, l'échantillon-test devant comprendre environ mille foyers d'ici à la mi-97.

Pour la Générale des Eaux, les deux expériences très différentes de Nice et d'Issy doivent permettre de préparer une généralisation de l'opération, laquelle sera décidée en 1997.

Expérimentations tous azimuts

D'autres projets sont en cours de mise en place dans différentes régions de France. Ainsi, dans le département du Rhône va démarrer dans les prochains mois la construction d'un réseau câblé desservant quelque 250 000 foyers, à l'initiative de Rhône Vision Câble, consortium d'entreprises emmené par Time Warner. Doté d'une infrastructure high-tech (boucles ATM, transport fibre optique...), ce réseau prévoit à terme la distribution de services élargis de télécommunications. *« Nous pensons développer un accès à Internet et à d'autres services en fin d'année »*, indique Gérard Le Febvre, président de Rhône Vision Câble.

A Metz, la ville, propriétaire du réseau, en association avec TDF, travaille sur l'expérimentation Metz Interactive, où le réseau câblé sera mis à contribution pour proposer des programmes de télévision à la demande (films, journaux d'information, services locaux) développés en partenariat avec TF1. *« Internet ne fait pas partie de l'offre initiale, mais son accès, que ce soit via la télévision ou le micro-ordinateur, rentrerait bien dans une logique de plate-forme expérimentale »*, déclare, prudent, Christian Victorion, responsable du projet chez TDF. Le test doit être lancé pendant le deuxième trimestre de 1997 auprès de 100 foyers (échantillon qui devrait augmenter par la suite pour atteindre 2 500 foyers).

Dans d'autres villes câblées, ou en passe de l'être, différentes opérations visant à expérimenter la réception de services haut débit chez les particuliers sont en cours de développement. Cette logique expérimentale devrait peu à peu céder la place à un véritable déploiement en grandeur réelle, dont C: est aujourd'hui la première traduction. Pour que demain les bouchons rencontrés sur Internet ne soient plus qu'un mauvais souvenir...

/ Olivier de Baillenx

Et France Télécom ?

L'opérateur public de télécommunications a lancé à la mi-avril son offre commerciale de fournitures d'accès à Internet via le réseau téléphonique classique. Au-delà, plusieurs voies sont explorées en direction du développement de services en ligne et de l'accès à Internet sur des réseaux à débits plus élevés.

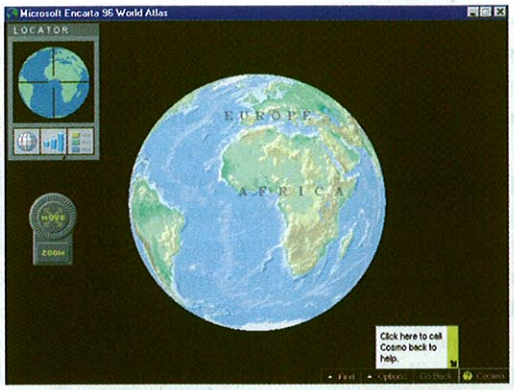
- Numéris : six expérimentations prévues à Bordeaux, Clermont-Ferrand, Grenoble, Le Mans, Reims et Toulouse.
- Réseaux en fibre optique : quatre opérations tests programmées à Bourges, Narbonne, Paris et Rennes.
- Réseaux câblés : réflexions en cours, concernant notamment le site de Saint-Quentin-en-Yvelines. Rappelons que France Télécom est également partenaire de Multicâble à Paris et maison mère de TDF (donc impliqué dans Metz Interactive).

Quant aux services, France Télécom travaille sur le projet Cybermarket, annoncé lors du dernier Milia. Il s'agit d'un programme diffusé par tous les types de réseaux (satellite, câble, liaisons hertziennes), composé de « bandes-annonces multimédias » de catalogues de produits, de programmes culturels ou de formations, de jeux, etc., proposés par différents éditeurs. Un abonné de Cybermarket pourra, si un service particulier l'intéresse, le télécharger directement sur son micro-ordinateur et le consulter en mode local. Un premier test commercial est prévu d'ici à la fin de cette année.

Atlas : les CD-Rom

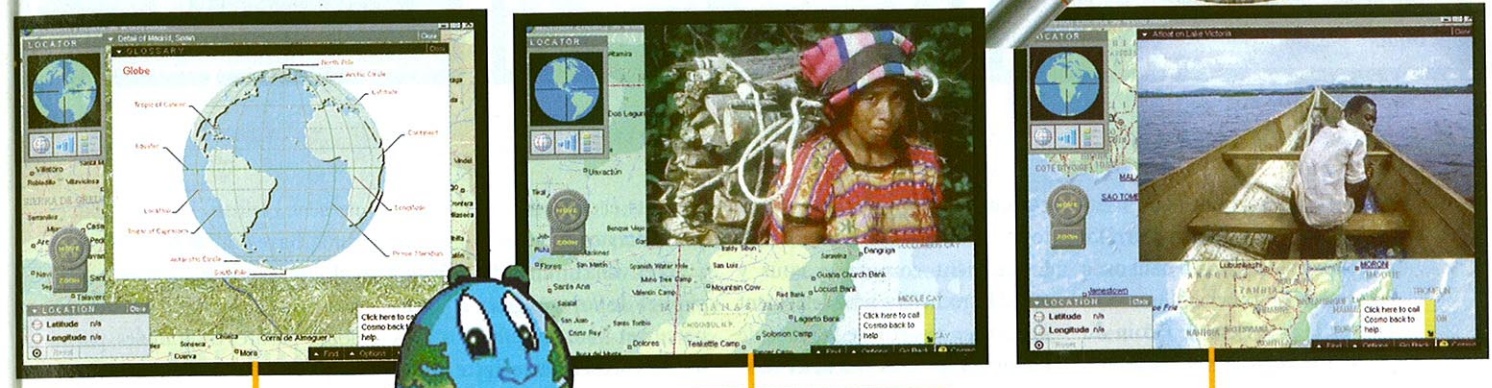
Préparer son prochain voyage, s'instruire, réviser sa géographie ou tout simplement voir du pays : les atlas version CD-Rom titillent la curiosité des voyageurs interactifs de tous les âges et réduisent le monde en galettes afin de le mettre à portée de main.

François Mitterrand, qui vouait une passion sans bornes aux atlas, aurait certainement été séduit par ces recueils de cartes interactifs. Globe ou mappemonde, enrichis de photos et quelquefois animés de vidéos et d'illustrations sonores, ces atlas nouvelle génération ne se contentent plus seulement de coucher sur l'écran de l'ordinateur cartes, photos, textes et données chiffrées. Ils autorisent également une simplicité de recherche qui permet à chacun de créer son propre itinéraire. Hélas, certains d'entre



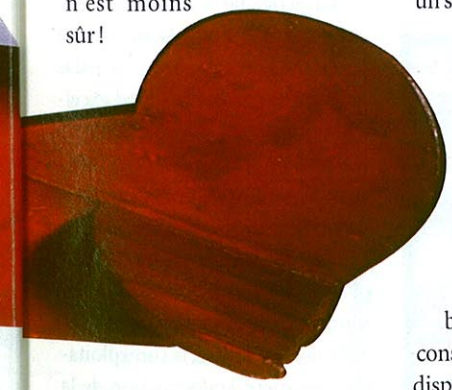
SHOPPING CARTES IGN

sans frontières



Encarta 96

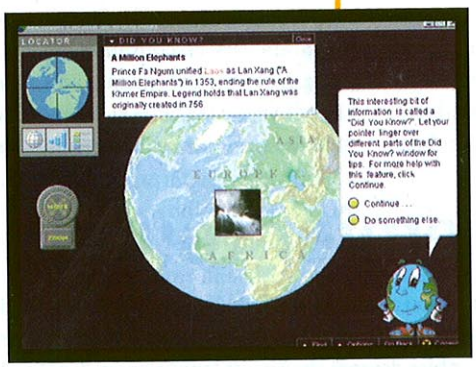
eux se limitent à une transposition du livre à l'écran, sans rien apporter de plus qu'un système de recherche aisé, un découpage de cartes et une luminosité d'images supérieurs. Aussi, il n'est pas rare d'y trouver des photos de moins bonne qualité que sur leurs homologues sur papier. Le globe et l'atlas classique auraient-ils encore de beaux jours devant eux ? Rien n'est moins sûr !



Encarta 96 World Atlas

Pour s'en persuader, il suffit de s'aventurer sur Encarta 96 World Atlas. Modèle du genre, ce sublime globe interactif concocté par Microsoft et réactif en tous coins s'impose comme une véritable invitation au voyage. Proposé en anglais – quand on parcourt le monde, c'est une langue qu'il vaut mieux avoir dans ses bagages –, il offre à l'aventurier curieux une exploration sans limites et fait de lui un visiteur de la Terre venu d'ailleurs.

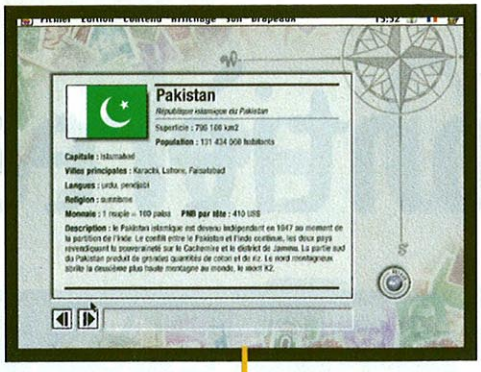
L'aventure commence par un survol de la planète bleue, qui tourneboule sur elle-même dans l'espace. L'explorateur choisit un coin du globe à l'aide du pointeur-localisateur, toujours présent, ou clique tout simplement sur une région du monde. Globo, le petit guide-personnage niché en bas de l'écran, le gratifie de ses conseils de navigation, mais peut disparaître en un clic si l'on préfère voyager en solitaire. Un simple clic sur une région du monde livre toutes les informations disponibles dans une fenêtre listant les documents écrits ou sonores et les photos couleur locale (de très bonne qualité), en vignettes dans la marge, sur lesquelles il suffit de cliquer. On peut aussi filer sur la carte détaillée du pays, qui multiplie l'affichage des villes au fil des rétrécissements, ou encore foncer vers la Geolibrairy et ses textes criblés de liens hypertexte qui se rapportent à la région explorée.



Encarta 96 World Atlas ne s'arrête pas là : de véritables bases de données détaillées avec le plus grand soin renseignent sur les habitudes culturelles en tous points du globe. Au menu sont offerts un survol historique du pays, la population, la langue, la religion, les attitudes et les apparences des personnes, leur gestualité et leur convivialité, les repas et la nourriture, leurs styles de vie, le mariage, les loisirs et les vacances, le commerce ; dans la rubrique Société, il est question du mode de gouvernement, de l'économie, des transports, de l'éducation et de la santé.

Rien n'a échappé aux auteurs, qui n'ont pas manqué de mentionner que les Français restent réfractaires au fast-food et qu'il est tout à fait normal pour eux d'arriver à un rendez-vous avec un quart d'heure de retard. Le tout est agrémenté d'un portrait de famille et de photos correspondant aux différents moments de la journée : le travail à la maison, le petit déjeuner, le marché, la lessive, les enfants, le travail au jardin. Ce sont autant de tranches de vie à faire défiler les unes après les autres dans le dessein d'obtenir un aperçu d'une journée type à l'autre bout du monde.

L'atlas d'Encarta regorge d'astuces. On peut changer la position de la carte à volonté pour mieux se



3D Atlas

repérer grâce à la boussole, qui autorise des zooms avant et arrière afin de voir le pays d'en haut ou, à l'inverse, se rapprocher d'une ville. Laissez la souris sur un coin du globe : toutes les icônes-images des documents disponibles défilent en continu. Les fichiers texte fourmillent de liens hypertexte qui renvoient au glossaire ou donnent clairement la phonétique de certains mots. Nombre de photos sont agrémentées de musique locale ou, tout simplement, d'un bruit comme le vent qui souffle sur la toundra ou le chant d'un torrent. Exactement comme si vous y étiez ! La recherche peut également s'effectuer à partir de la barre de menu, qui propose les lieux classés par ordre alphabétique, avec un accès direct par une ou plusieurs lettres, par média (photo, son, texte), par portrait de famille ou « culturgram » (us et coutumes du pays). Notons enfin qu'une trentaine de vues satellitaires et des extraits des musiques du monde sont présents, et qu'il est possible d'imprimer textes et cartes.

Bref, voilà un chef-d'œuvre qui permet de voyager grâce à l'ordinateur et livre en quelques clics tous les secrets de la Terre et des civilisations qui la peuplent.

3D Atlas

Autre globe interactif, 3D Atlas, de Creative Wonders, est également une véritable fenêtre sur le monde, plus particulièrement tournée vers les problèmes relatifs à l'environnement. Là aussi, il suffit de cliquer sur la Terre pour la faire tourner à volonté, comme un globe et la possibilité de la revêtir de l'une des douze parures disponibles, parmi lesquelles le globe atmosphérique, la biosphère, la dérive des continents, l'écorce terrestre, le globe vu de nuit, la géosphère, l'hydrosphère, la tectonique des plaques, l'horloge mondiale.

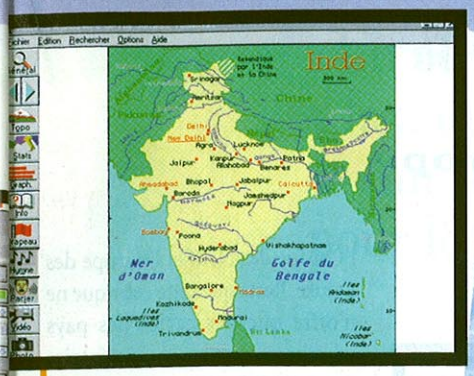
Cet atlas compte quinze minutes de documents vidéo, vingt mille images prises par satellite, cinq cents données statistiques, le survol de treize régions du monde en *full motion* et en 3D, ainsi que les photos satellitaires de Bombay, Londres, Moscou, New York, San Francisco et Tokyo.

La recherche peut s'effectuer, au choix, par pays ou par thèmes. Si les textes sont succincts, 3D Atlas n'est pas avare de photos (d'excellente qualité) ni de reportages vidéo, qui traitent de onze des principaux problèmes dont souffre la Terre : les pluies acides, l'extinction des espèces, le réchauffement de la planète, la destruction de l'environnement, l'énergie nucléaire, la pollution pétrolière, la surexploitation des mers, la destruction de la couche d'ozone, la surpopulation, le traitement des déchets toxiques et l'utilisation de l'eau. De plus, ce CD-Rom offre une exploration de neufs biomes, communautés d'organismes d'une région écologique au terrain ou au climat particulier.

Mon premier tour du monde

Même les bouts de chou auront la possibilité de partir à la conquête de la planète avec Mon premier tour du monde, édité par Korom. Avant de larguer les amarres et d'arpenter la Terre en compagnie de Clémentine, les bambins devront choisir une langue parmi l'anglais, le français ou allemand, et se diriger vers l'un des cinq continents, qu'ils pourront explorer par le biais de photos, de vidéos ou de commentaires sur les peuples et les animaux qui l'habitent. Outre la richesse des documents vidéo étonnants qui sont proposés (tel le survol du continent nord-américain sur le dos d'un aigle), les jeunes aventuriers rencontreront koalas, loups, ours, éléphants ou bisons, avant de découvrir les forêts et rivières qui font la richesse de la Terre. Avec, en prime, des coloriages et des jeux récréatifs dans lesquels ils devront reconnaître les cris de différents animaux.

Mon premier tour du monde



Atlas du monde

Au programme, entre autres : les montagnes, la forêt tropicale, la savane, la taïga, la forêt des zones tempérées, les prairies des zones tempérées, la toundra.

PC Globe Maps'n Facts

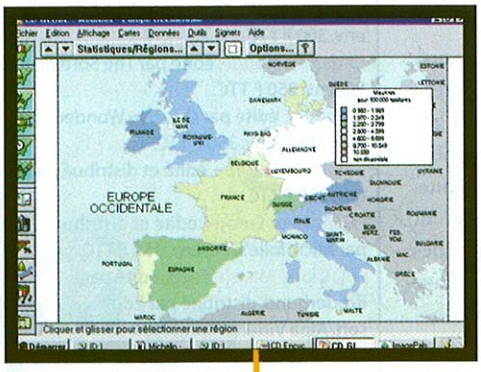
Plus classique, PC Globe, de Broderbund, s'ouvre sur une mappemonde derrière laquelle se cachent deux cent quarante-deux cartes en couleurs présentant, pour chaque pays, les villes ou les caractéristiques géographiques (montagnes, rivières, déserts…).

Les cartes y sont organisées en monde, continents, régions, sous-régions et pays. On peut zoomer ou effleurer la carte du bout du pointeur pour voir le nom du pays s'afficher. Au choix, on dispose des cartes politiques, physiques ou thématiques. Ces dernières permettent d'afficher des statistiques obtenues à partir de deux critères, les régions du monde et les thèmes, et d'obtenir des données concernant l'agriculture, les crimes et délits, l'économie, l'éducation, l'énergie, l'environnement, la population, la pyramide des âges, la santé et la démographie – thèmes eux-mêmes organisés en sous-ensembles. Les résultats colorent la carte ou peuvent être affichés sous forme de graphiques.

Cet atlas mondial autorise aussi la personnalisation de cartes, propose une base de données (assez brutes et maigrelettes) sur les pays et les principales villes, ainsi qu'une mappemonde des fuseaux horaires, un tableau des taux de change, les drapeaux et les hymnes nationaux, une option de calcul de distances, la liste des principales organisations internationales et le hit-parade des classements mondiaux (la population des villes, la superficie des continents, des bassins, des étendues d'eau et des îles, altitude des montagnes, superficie des océans et longueur des cours d'eau).

Quant aux textes, ils souffrent d'un graphisme très moyen, qui en rend la lecture assez austère, même s'il est possible de changer la typo. D'autant que les informations sont livrées à la pelle et sans aucune mise en valeur. Au programme : l'agriculture, le commerce extérieur, les grandes dates, les crimes et délits, les droits de l'homme, l'économie, l'éducation, l'énergie, l'environnement, la géographie, les industries et mines, les institutions officielles, les langues, les religions et les ethnies, la politique, la population, la pyramide des âges, la santé et la démographie, le tourisme et les villes.

Ce CD-Rom offre néanmoins une recherche par ville, accessible par le nom ou par la première lettre de ce dernier, avec un filtrage possible des villes par pays pour limiter les recherches.



PC Globe

Atlas du monde

Dans la même veine, mais enrichi de vidéos et de documents, Atlas du monde, de The Software Toolworks, s'ouvre lui aussi sur une mappemonde dont les continents sont découpés en régions. Très sobre, cet atlas propose une entrée par pays sur la carte ou par la barre de menu. En effleurant la carte avec le pointeur, les villes derrière lesquelles se cachent des informations se révèlent. Un clic sur la capitale propose vidéos ou photos, ainsi que la carte d'une vue d'ensemble de la région.

En revanche, les fiches ne fournissent qu'un maigre texte de quelques lignes qui renseignent sur la population, l'heure d'été, l'indicatif téléphonique et la latitude. Rien de percutant !

Atlas du monde livre ses informations en vrac, les unes après les autres : population, superficie totale du pays, superficie des terres, frontières, produits agricoles, nombre de divorces, criminalité… Une option Topographie invite à voir le pays avec ses reliefs légendés. Une option Statistique permet de visualiser les différentes productions mondiales par produit et par pays ; les résultats peuvent être affichés sur une carte ou sur des graphiques. On peut aussi faire défiler les drapeaux un à un, écouter les hymnes nationaux, calculer les distances et les décalages horaires ou visionner de nouveau son parcours de cartes. Là encore, une recherche par le nom se révèle possible, éventuellement à partir de la première lettre du pays ou de la ville.

Reste que la mappemonde est pratiquement immuable. Il est impossible de la faire glisser, à moins

Géotuteur Europe

Atlas de l'Europe

de s'agripper à l'un des liens d'activation. Heureusement, les vidéos et les photos en couleurs proposées pour chaque capitale donnent un bel aperçu des pays.

Géotuteur Europe

Plus instructif, destiné aux plus jeunes et limité à l'Europe, Géotuteur Europe, de Microfolie's, est un atlas de cartes physiques, économiques, politiques, climatiques et démographiques qui offre en prime un volet sur la France, traité en profondeur. L'entrée se fait par l'Europe ou par la France avec, au choix, des chapitres qui traitent de l'histoire, l'économie, la culture et la politique. Et pour la France : l'agriculture, les régions, la géologie, l'industrie, les reliefs, les réseaux routiers, les activités et les chefs d'Etat… A partir de l'Europe, il suffit de cliquer sur un pays pour afficher ses principales caractéristiques et les résumés de chaque domaine. Par la barre de menu supérieure, on accède, au choix, à la carte physique, politique, économique, démographique ou climatique.

Complet, Géotuteur autorise les comparaisons, même si son traitement graphique reste très classique et rappelle les cartes qui décoraient les murs de nos écoles. Offrant, en prime, un résumé bref, mais instructif, calé dans un bandeau étroit. Même organisation pour les différents pays sur lesquels il suffit de cliquer pour obtenir l'une des cinq cartes proposées avant de sélectionner les chapitres qui changeront les atours des cartes et le contenu des textes.

Pour continuer à travailler une fois le micro-ordinateur éteint, Géotuteur Europe autorise aussi l'impression de cartes, fonds de cartes et textes, en couleur ou en noir et blanc avec différents niveaux de gris. Agrémenté de quelques photos, Géotuteur est une version moderne du livre.

Atlas de l'Europe

Plus dynamique et teinté d'humour, Atlas de l'Europe, édité par Infogrames, ravive les leçons de géographie par une vision pimpante de l'Europe, qui séduira aussi les plus jeunes. Proposé en trois langues (anglais, français et allemand), le programme s'ouvre sur une carte de l'Europe habillée de ses reliefs ou de ses réseaux routiers, à effleurer du bout du pointeur de la souris pour voir défiler un à un les noms des pays.

En marge de la carte, une présentation sommaire du pays renseigne sur sa superficie et ses points culminants. Discrètement placés dans la marge de droite, quatre petits boutons rendent possibles le changement des « atours » de l'Europe, l'affichage d'un commentaire bref, synthétique et bien réalisé sur le climat, la situation politique et l'économie du pays selon la carte affichée, l'impression de textes, cartes et fonds de cartes ou l'évasion vers l'Euroquiz, pour parfaire ou vérifier ses connaissances.

On peut zoomer sur une région pour l'obtenir en plein écran ou sélectionner, dans la barre de menu supérieure, la recherche par noms de villes à faire défiler dans l'ordre alphabétique, les Eurostats (températures moyennes en janvier et en juillet, Europe des plus de 65 ans et des moins de 15 ans, pouvoir d'achat, inflation, nombre de livres publiés).

Atlas de l'Europe offre également un volet qui traite de l'histoire de la construction de l'Union européenne – du traité de Rome, en 1957, à l'Union européenne (préparée par le traité de Maastricht dès 1992), en passant par l'Europe des Neuf et l'Europe des Douze. Reste que cette rubrique ne n'offre que des cartes des pays membres, et qu'un commentaire aurait été le bienvenu. Une option Parcours permet de visualiser d'un coup d'œil les cartes précédemment affichées et, d'un clic, revenir sur tel ou tel endroit.

Cet atlas qui donne envie d'apprendre est disponible sur Infonie, le service en ligne d'Infogrames, et ce, dans sa version intégrale.

Globe, mappemonde ou atlas (voire tout à la fois), certains se révèlent étonnants, utilisant au maximum les possibilités de l'interactivité. D'autres, un peu décevants, se contentent d'optimiser les recherches et d'autoriser l'édition de fonds de cartes utiles aux étudiants, sans apporter une grande valeur ajoutée.

Si les meilleurs réinventent le rêve et l'exploration à distance – lorsqu'ils ne mâchent pas le travail des étudiants –, les moins riches ne remplaceront jamais le plaisir de faire tourner un globe ou de tenir un livre entre ses mains pour s'évader au travers de jolies photos en couleurs. Une évasion classique, certes, mais tout aussi enrichissante… pour peu que les textes soient de qualité !

/ Florence Serpette

Les atlas sur CD-Rom

- **Encarta 96 World Atlas,** édité et distribué par Microsoft Home, PC, env. 300 F TTC.
- **Atlas du monde,** édité par The Software Toolworks, distribué par Ubi Soft, PC, env. 250 F TTC.
- **3D Atlas,** édité par Creative Wonders, distribué par Electronic Arts, Mac et PC, env. 350 F TTC.
- **Atlas de l'Europe,** édité et distribué par Infogrames, Mac et PC, env. 350 F TTC.
- **Géotuteur Europe,** édité et distribué par Microfolie's, PC, env. 350 F TTC.
- **PC Globe Maps'n Facts,** édité par Broderbund, distribué par Edusoft/Alpa Vidéo, PC, env. 400 F TTC.
- **Mon premier tour du monde,** édité par Korom, distribué par Grolier Interactive, Mac et PC, env. 300 F TTC.

Un accès à Internet, un téléphone, un fax, un modem, un carnet d'adresses, un répondeur, un ordinateur... pour le prix d'un ordinateur familial.

Aptiva

Vous êtes à la recherche d'un ordinateur familial qui sache tout faire ? Aptiva, sans hésiter. Grâce à sa technologie exclusive IBM Mwave, vous disposerez d'un véritable centre de communication. Et en plus pour vos réceptions d'images, vous bénéficiez de la compression vidéo MPEG. De chez vous, découvrez de nouveaux mondes. Découvrez Aptiva.

Pour en savoir plus, tapez 3616 IBM ou appelez le 36 63 36 43.

IBM

Solutions pour une petite planète

Service lecteurs n° 1

Les Grands Opéras

Quand la musique prend ses grands airs

Plus qu'une initiation, moins qu'une encyclopédie, ce CD-Rom extrait cent chefs-d'œuvre de quatre siècles de théâtre lyrique. Livrets, extraits musicaux, biographie des compositeurs et des interprètes, photos des plus célèbres théâtres lyriques font le miel du néophyte comme de l'amateur chevronné.

SUR NOTRE CD-ROM

Dans la Bibliothèque de Villagina,
vous trouverez une présentation du CD-Rom pour PC et Mac.

Les Grands Opéras
En français. CD-Rom Windows, MS-Dos et Mac.
Editeur : Camino Verde, avec la Fondation d'entreprise France Télécom, le CNC et le ministère de l'Industrie.
PC MAC ***Distributeur : Havas Electronique.***
Prix : env. 400 F TTC.

NATURALISTE ou symboliste, sérieux ou comique, tragédie héroïque ou drame historique, social, psychologique, divertissement royal ou populaire, l'opéra est né à la fin du XVIe siècle sous l'impulsion de deux chanteurs d'une *camerata* florentine (Peri et Caccini) avant de prendre ses foyers dans toute l'Italie, en France et en Allemagne, puis de conquérir l'Europe (la Bohême, la Russie, la Pologne, etc.).

Art de la scène – multimédia avant l'heure –, éphémère donc, il réunit dans le temps unique – toujours unique – d'une représentation un livret (futile prétexte ou grand texte), une partition, une mise en scène et une distribution. De Monteverdi à Stockhausen, en passant par Mozart, Verdi, Weill ou Gershwin, il prélève les plus belles pages des plus grands littérateurs (Shakespeare, Beaumarchais, Maeterlinck, Strindberg…), réveille les grands mythes comme les faits divers, déchaîne les talents des plus grands interprètes et la ferveur, parfois hystérique, d'un public avide d'émotion. Quel ouvrage, fût-il multimédia, ne s'épuiserait avant d'avoir à peine entamé le sujet ?

L'amour du bel canto

Conçu par Camino Verde et réalisé par deux développeurs d'Arborescence, les Grands Opéras est un ouvrage de parti pris, celui de la passion. Désireux de partager leur amour du théâtre lyrique avec le néophyte comme avec l'amateur plus chevronné, Alberto Martinez (responsable du scénario et de la direction artistique), Lita Arnaud et Clémentine Jouffroy (chargées du choix des œuvres et de la discographie), ont élaboré une remarquable anthologie.

Disons-le tout de suite, cette réussite ne doit rien à quelque prouesse technologique spectaculaire, bien qu'il faille souligner la qualité de la restitution sonore des extraits musicaux (au nombre de six cents), mais beaucoup au budget dépensé en matière d'obtention et de paiement des droits afférents à une telle entreprise – « le parcours du combattant », résume Clémentine Jouffroy.

L'interface de navigation, très simple, se laisse en effet d'emblée oublier, tandis que l'interface graphique, sobre, ménage la plus grande respiration aux illustrations (quatre cent cinquante clichés) : portraits de compositeurs, d'interprètes, de chefs d'orchestre, photos de réalisations scéniques historiques et des plus grands théâtres lyriques du monde (au chapitre Les temples de l'art) affichées en plein écran, fragments des mélodies gravées spécialement par la société Effigie, textes limpides signés par la rédaction du magazine *l'Avant-Scène Opéra,* dont les mots inscrits en bleu bénéficient d'une définition directement consultable. Seules concessions à la fantaisie : un petit métronome, au lieu de l'habituel sablier, bat la mesure de notre impatience ; deux croches jouent à l'ascenseur en regard des textes. Trois itinéraires, qui sont autant de chapitres, conduisent aux cent opéras élus. Bien sûr, les Grands Opéras s'affirme la voie royale d'accès aux fiches des œuvres, une (superbe) photo de scène accompagnée d'un extrait musical en marquant le seuil. Une confusion peut d'ailleurs naître de cette superposition de l'image et du son : le Don Juan qu'incarne Ruggero Raimondi n'est pas celui de l'enregistrement (mythique !) choisi, la version de 1959 par Giulini (le rôle-titre était alors tenu par Eberhard Wächter).

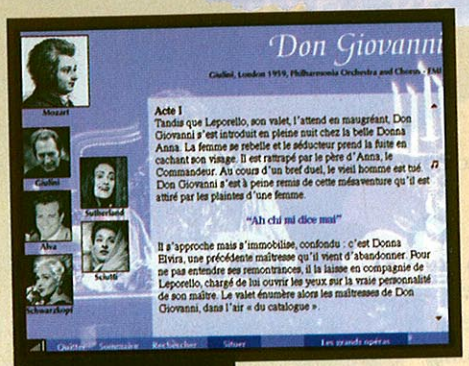
Dans la partie gauche de l'écran prennent place les portraits du compositeur et des plus

Configuration minimale

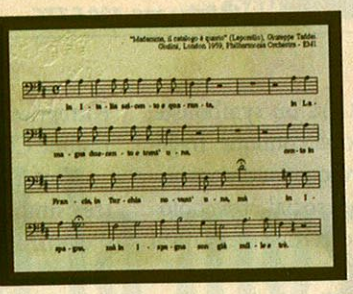
- PC 486DX, MS-Dos 5 ou Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire.

Critiques

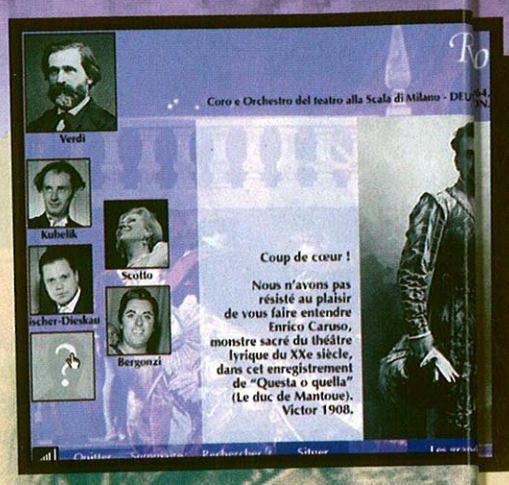
Découverte

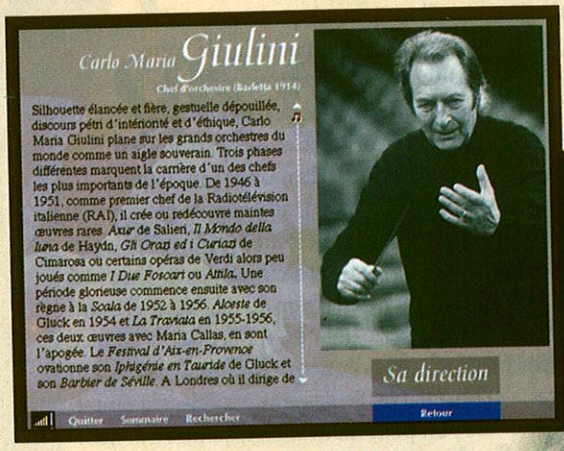


La fiche de chaque opéra comporte le synopsis du livret, dont quelques airs peuvent être directement écoutés.

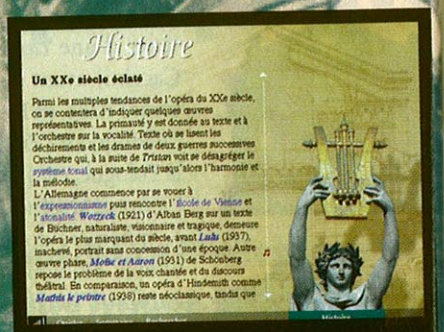


L'écoute du célèbre Air du catalogue s'accompagne de la ligne de chant de Leporello. Les références de l'enregistrement choisi sont rappelées.





A partir de la fiche de l'opéra, on accède, grâce aux vignettes, aux fiches des principaux interprètes et à celle du compositeur.



Au chapitre Histoire, le texte est enrichi de liens hypertexte (définitions) ou hypermédia (des extraits musicaux).

grands interprètes de l'œuvre : un clic sur ces vignettes conduit à leur biographie respective. Dans la partie droite de l'écran figurent les mentions du titre de l'ouvrage, l'auteur du livret (et la mention de l'œuvre dont il peut être adapté), la date de création de cette dernière. Utile repère : un clic sur Situer, dans la barre de menu inférieure, insère la mention de l'opéra dans la liste chronologique des œuvres – interactive, elle constitue aussi l'un des moyens de « feuilletage » de l'ouvrage.

Bravo ! Une remarquable anthologie de l'opéra – la première ! – qui fait vivre les plus belles œuvres et les plus belles interprétations par le biais de six cents extraits bien choisis.

Dommage ! Les textes ne sont pas directement imprimables à partir du CD-Rom. Manquent aussi une fonction historique, la mention de la distribution complète des enregistrements retenus… et quelques grands titres du répertoire contemporain.

Viennent ensuite la liste des interprètes qui se sont illustrés dans les rôles principaux, puis le synopsis du livret, entrecoupé de la mention de l'air ou des airs à écouter, tous extraits de la même version de l'œuvre indiquée en haut de la fiche. Par exemple, les deux actes du *Don Giovanni*, de Mozart, bénéficient respectivement de sept et six extraits musicaux, assortis de la partition de la ligne de chant.

Un choix de passionné

Le choix des cent versions discographiques : c'est au coin de ce petit bois-là que l'amateur averti attend les auteurs. C'est là qu'il leur tombe dans les bras, tant leur goût ne peut être pris en défaut. Tout au plus aimerait-il en découdre, entre gens de bonne compagnie, sur le choix de *la Traviata* dirigée par Carlos Kleiber, préférée à celle, inoubliable, livrée par Carlo Maria Giulini, avec Maria Callas (LA *Traviata* de l'histoire du disque) ; celui de la *Salomé* de Richard Strauss par Sinopoli (en 1991) plutôt que celle de Karajan (en 1977), incarnée par Hildegard Behrens ; la version signée Böhm (en 1960) d'*Elektra*, du même Strauss, plutôt que celle de Solti (1967), où Birgit Nilsson se montrait souveraine…

Les wagnériens tenants des intégrales feront sans doute aussi la grimace : la version de Barenboïm – enregistrée, il est vrai, à Bayreuth en 1992 – obtient la préférence pour la deuxième journée de la *Tétralogie* (Siegfried), les trois autres grands volets s'en remettant à la version de référence qu'a signée Solti, à Vienne. Sur ce point, on regrettera de devoir s'enquérir des références discographiques dans les Crédits, sans qu'y soit mentionné le détail de la distribution, pourtant essentiel… à l'amateur, en tout cas !

Second accès respectant l'ordre alphabétique, Les grands compositeurs (au nombre de cinquante-deux) permet de butiner, extraits à l'appui, dans l'essentiel du répertoire « opératique », de Béla Bartók à Bernd Alois Zimmermann (une sélection est opérée lorsque le compositeur, tel Rossini, a produit plus de vingt-cinq opéras), tandis qu'une fiche résume la biographie de chacun. Bâties sur le même principe, les fiches accessibles au chapitre Les grands interprètes (quatre-vingt-onze) ajoutent, à la biographie, un extrait sonore illustrant particulièrement la texture de ces grandes voix. Encore faut-il préciser que bien des interprètes et des chefs d'orchestre (Minkovski, Nagano, Sinopoli,

Cinq « fiches surprise », signalées par un point d'interrogation, introduisent aux « coups de cœur » des auteurs. Ici, Caruso dans *Rigoletto*, de Verdi. A apprécier aussi, cinq séquences QuickTime (en N&B, mais 256 niveaux de gris) sur M. Callas, J. Sutherland, M. del Monaco, L. Pavarotti et le chef sir G. Solti.

Le portrait de Mozart (à g. sur la fiche de Don Juan) introduit à cette fiche consacrée à ses opéras. Les œuvres abordées dans cette anthologie figurent en gras. Une seconde fiche, accessible en cliquant sur Sa vie, résume la biographie du compositeur. Rechercher affiche le module de recherche.

Mehta, Ansermet, etc.), absents des listes du Panthéon des auteurs, reçoivent le meilleur accueil dans la discographie présentée.

Une tout autre promenade, passionnante, emprunte les chemins de l'histoire de cette forme musicale, découpée en cinq grandes périodes : XVI-XVIIe siècles, XVIIIe siècle, XIXe siècle, Vers le XXe, enfin Un XXe siècle éclaté. Les textes, concis et clairement rédigés, dégagent le sens et la généalogie des œuvres. Les mots en bleu signalent ceux qui bénéficient d'une définition immédiatement affichable. Mieux ! un clic sur les mots en bleu et en gras, ceux qui indiquent le titre d'une œuvre, permettent d'entendre sans attendre un extrait de cette dernière.

De belles photos (intérieur et extérieur) illustrent vingt-cinq grands théâtres lyriques du monde. Ici, la Fenice, à Venise, qu'un incendie a récemment réduit en cendres.

Au paragraphe consacré à l'Europe du XVIIIe siècle, on peut ainsi écouter pas moins de six extraits d'opéras différents de Mozart, et ce, sans quitter l'écran. De même, sont accessibles à tout instant le sommaire, le glossaire et le module de recherche (un index alphabétique rudimentaire).

Il reste que, si les choix effectués suscitent peu la contestation, l'oubli de certaines œuvres dans cette rigoureuse sélection peut chagriner l'amateur pour qui l'histoire de l'opéra ne s'est pas arrêtée en 1966 avec *les Bassarides*, de Hans Werner Henze. La faute n'en revient pas toujours aux auteurs, plutôt soucieux d'assortir d'un extrait musical significatif la mention du *Saint François d'Assise* d'Olivier Messiaen, de *La Vera Storia* de Luciano Berio ou du *Montségur* de Marcel Landowski. En vain : « *Si ces enregistrements font défaut,* déplore Clémentine Jouffroy, *c'est en raison de problèmes indépendants de notre volonté d'auteurs.* » Car les maisons de disques, elles, ne l'ont pas toujours entendu de cette oreille…

Installation

Sur PC, l'installation s'opère, en se plaçant sur l'unité du lecteur de CD-Rom, en double-cliquant sur Install.exe. Le logiciel détecte la présence de QuickTime for Windows 2.0, qui, sinon, doit être installé.

Un groupe de programmes dans lequel se logent le lanceur, une Visite guidée et un fichier Lisez-moi est créé. Les fichiers .mov, .pic et .wav sont directement récupérables.

Sur Macintosh, on démarre le logiciel en double-cliquant sur le lanceur, après avoir, si nécessaire, installé QuickTime 2.1. La Visite guidée, non interactive, détaille le contenu et les fonctions du logiciel. Un dossier contient tous les textes à imprimer (format .rtf), qui peuvent être également récupérés directement dans un traitement de texte : liste des interprètes, compositeurs, œuvres et chapitres Histoire.

/ Véronique Balizet

Les Compositeurs
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Coéditeurs : Melodymaster, Denoël, VTCOM et France Télévision Distribution.
Distributeur : Media DOC.
Prix : env. 450 F TTC.

PC MAC

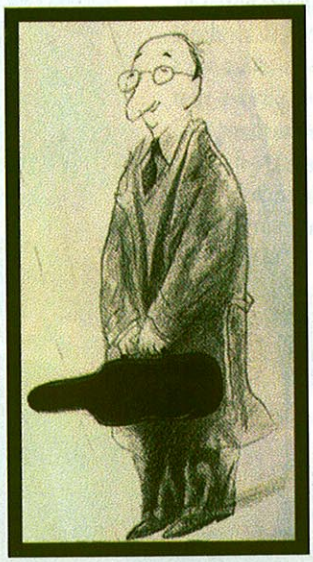
Les Compositeurs
Fiches en friches

Conçu par l'auteur et réalisateur Eric Lipmann et le dessinateur Sempé, cette anthologie de la musique du Moyen Age à nos jours s'appuie sur une base de données un peu sous-alimentée. Restent les illustrations, superbes.

LE NOUVEL ALBUM de Sempé est disponible sur CD-Rom. Avec près de trois cents planches croquant d'une pointe fine l'univers de la musique et des musiciens, il revient à un thème qui lui est cher – on se souvient de son album *les Musiciens*, paru en 1979.

On exagérerait à peine en présentant ce CD-Rom en ces termes, tant ils résument la partie visuelle de l'ouvrage. C'est en effet au célèbre dessinateur, seul occupant de l'écran, qu'il incombe d'unifier un contenu que ne guide aucun fil conducteur – car le découpage en périodes ou les modes de recherche (par œuvre, compositeur) n'en tiennent pas lieu. Et d'apporter cette note de fantaisie dont se révèle dépourvu le mode d'organisation des informations, une base de données alourdie par une interface de navigation désagréablement sonore (tout mouvement de souris déclenche un son) et peu ergonomique (menu principal escamotable, validation à double détente : on sélectionne puis on clique). « *Lisez le sacré bon sang de manuel !* », intime le titre du fichier Lisez-moi…

Au chapitre l'Auditorium, le nom du compositeur surmonte le titre de chacune de ses œuvres, qu'il soit cité deux ou vingt-cinq fois (c'est le cas de Beethoven). Pire : l'audition de l'extrait sélectionné entraîne un nouvel affichage, en bandeau, du nom du compositeur et du titre de l'œuvre, sans qu'apparaissent les informations attendues, à savoir présentation de l'œuvre ou descriptif de l'interprétation retenue (chef d'orchestre, date et nature de l'enregistrement…).



Au chapitre des Compositeurs, le format des textes, bien trop court, explique la sécheresse des biographies abruptement livrées en cinq ou six phrases. Celle de Béla Bartók, par exemple, se conclut par cette quatrième phrase : « *Pentatonisme, fonctions modales, configurations rythmiques particulières, dissonances… Autant de paramètres issus du folklore hongrois, qui fournissent à Bartók les fondements d'un langage nouveau.* » Faute de glossaire des termes musicaux, le néophyte est de surcroît renvoyé à son ignorance.

Deux artifices pallient cette austérité anorexique : la possibilité d'afficher un dessin de Sempé (en cliquant sur A voir) ou quelques citations (1 000 au total), mots du compositeur ou de ses contemporains.

Les œuvres, dans le chapitre du même nom, ne bénéficient d'aucune présentation, qu'elles soient considérées comme « essentielles » ou « célèbres » (1 908 et 901 « réponses », respectivement). On peut les consulter (et parfois en entendre un échantillon) en faisant défiler, écran par écran, une liste alphabétique. Avec, pour toute information, une sélection discographique et la mention d'une version Coup de cœur, que quelques mots de l'auteur auraient rendu moins arbitraire et plus chaleureuse.

Quant aux extraits musicaux à écouter dans l'Auditorium (d'une piètre qualité en matière de restitution sonore), leur répartition rend peu justice aux périodes extrêmes, le Moyen Age (deux extraits) et les contemporains (quatorze, dont sept pour Debussy). Leur choix suscite des contestations : seulement les préludes (orchestraux) des opéras de Wagner, seulement l'arrangement pour piano des *Chants d'un compagnon errant*, de Mahler…

Bref, si les chiffres dont se prévaut cet ouvrage (206 fiches biographiques, 18 000 fiches consacrées aux œuvres…) comme les modes de recherche possibles peuvent impressionner les statisticiens, ils laissent de marbre le mélomane… que le quiz, à trois niveaux de difficulté, distraira peut-être !

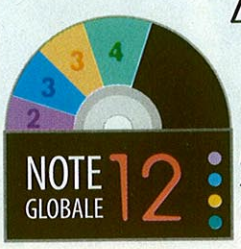
Configuration minimale

- PC 486DX, MS-Dos 5 ou Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7.1, 8 Mo de mémoire.

Installation

Sur PC, le CD-Rom ne s'installe pas, d'où une lenteur de réactivité. On le lance en se plaçant sur l'unité du lecteur de CD, puis en double-cliquant sur Composit.exe. Les fichiers images (.pct) sont récupérables si on dispose du logiciel nécessaire. Sur Mac, il suffit de double-cliquer sur le lanceur Standard ou Power.

/ *Véronique Balizet*



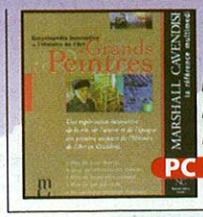
- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

Au Consumer Electronic Show de Las Vegas en janvier 1996, cette machine a été primée

le meilleur PC Multimédia de l'année

(récompense attribuée aux meilleures innovations
de l'industrie électronique grand public en 1996)

Pour en savoir plus tournez la page...



Les Grands Peintres
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Marshall Cavendish.
PC Distributeur : BMG Interactive.
Prix : env. 300 F TTC.

Les Grands Peintres

Tout n'est pas « loupé »

Rien que les grands. Ce CD-Rom ne fait pas dans le détail : ce sont les grandes lignes de l'art qui sont ici évoquées en quelques images et succincts commentaires. La version française va chercher ailleurs le goût de la précision : un zoom fort efficace révèle les secrets les plus intimes de quelques chefs-d'œuvre. Une loupe... mais aussi des loupés.

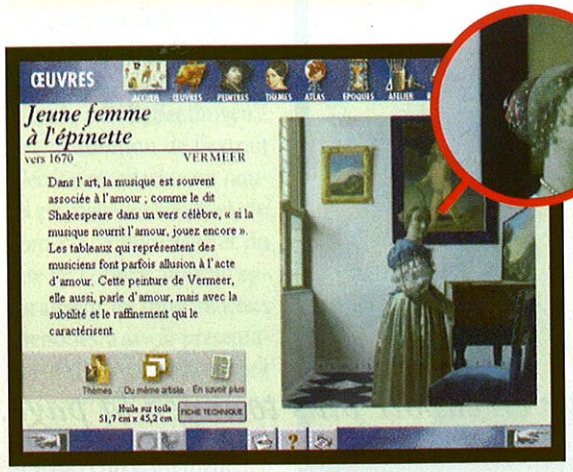
LOCALISATION : s'il n'est pas élégant, le terme que les éditeurs multimédias ont choisi pour qualifier l'adaptation d'un CD-Rom à un autre pays et à une autre langue sonne fort juste. Les Grand Peintres, version française du titre britannique Great Artists, de l'éditeur Marshall Cavendish, en sont l'illustration. Si la filiale française de ce spécialiste des encyclopédies en fascicules a traduit en français l'ensemble des textes relatifs aux peintres et aux œuvres sans déborder du cadre initial de simplicité, voire parfois de simplisme, elle a également porté son effort sur le contenu et la réalisation technique.

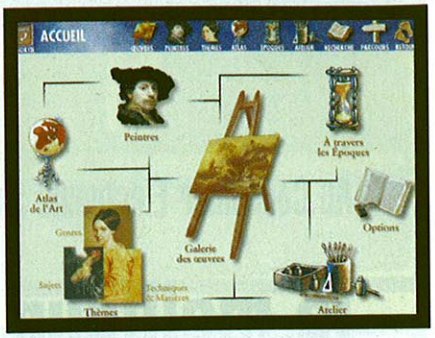
D'abord cantonnée à des œuvres puisées dans le riche fond de la National Gallery de Londres, la galerie de peintures accueille aujourd'hui des Français jusque là malmenés ou oubliés (Delacroix, Gauguin, Monet), et même un voisin italien, Michel-Ange, délaissé outre-Manche. La galerie à la française, avec ses mille œuvres, s'enrichit d'une autre innovation, peut-être pour se mettre au niveau de la production nationale (ah, *the french touch !*) : les peintures principales retenues dans le menu Œuvres bénéficient d'un mode de compression fractale qui permet d'obtenir un affichage excellent lorsque l'on zoome sur l'œuvre. Cette technique (uniquement disponible sur PC) aboutit à un paradoxe : la qualité de reproduction est nettement meilleure dans les détails (après avoir zoomé deux fois) que dans la présentation globale des tableaux. Dommage que cette méthode n'ait pas été généralisée à l'ensemble des peintures que l'on découvre à travers le menu Peintres. Car, dans cette partie, couleurs et nuances sont souvent à côté de la palette de l'artiste. Ainsi, les *Nymphéas,* de Monet, transformées en bouillie bleuâtre, sont carrément catastrophiques.

Configuration minimale

- **PC 486SX, Windows 3.1 ou 95, 8 Mo de mémoire, 5 Mo sur le disque dur, affichage SVGA 256 couleurs.**

Pour le reste, les Grands Peintres reprennent les partis pris du titre original. Un menu prometteur comprenant six grandes rubriques accessibles en permanence : Peintres, Œuvres, Thèmes, Atlas de l'art, A travers les époques, Atelier. Mais les plats de ce menu manquent trop souvent de consistance : insipide, l'Atlas avec ses deux ou trois repères géographiques ; peu copieux, le contexte historique (pourtant lui aussi localisé) et vraiment édulcoré, l'Atelier, où l'on se contente, sans objectif ni explication, de tracer quelques traits sur une toile, changer les couleurs ou les contrastes d'une autre... Plus satisfaisant : la fonction parcours, qui permet de retrouver les étapes de sa recherche (parfois un peu confuses du fait des aléas de la navigation), mais aussi, à partir de ces escales, de confectionner une visite idéale, en supprimant ou en ajoutant des « bonnes adresses ». Une fonction que les éditeurs destinent particulièrement aux enseignants. Car les Grands Peintres, s'ils risquent de frustrer les connaisseurs, revendiquent en revanche un rôle d'initiation à la peinture, accessible aux plus jeunes.





Installation

Sous Windows (3.1 ou 95), cliquer sur Install.exe. Le programme copie des fichiers et Video for Windows sur le disque dur (environ 5 Mo), crée un groupe de programmes et une icône pour le lancement, qui n'est opérationnel qu'après avoir redémarré l'ordinateur. L'affichage en 256 couleurs est recommandé afin d'éviter des problèmes d'affichage et de bénéficier de toutes les fonctions de l'Atelier.

/ Martine Guenzet

- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

Acer Aspire, Le Multimédia Extra Frais

Toutes les belles idées sont simples. Pour créer un

Idées Simples

système multimédia, Acer n'a pas essayé de modifier

Idées Fortes

un ordinateur banal : Acer a créé Aspire. Examinez

Idées Fraîches

Aspire et découvrez ses lignes harmonieuses, ses couleurs chaudes, son installation simplifiée, ses boutons de réglage en façade, son répertoire de classement des logiciels (Acer Computer Explorer).

Toutes les belles idées sont fortes. Aspire utilise les composants les plus puissants, les plus récents, les microprocesseurs Intel Pentium®. Découvrez son lecteur de CD Rom capable de lire la plupart des formats de CD, ses enceintes stéréo à effet 3D, ses capacités en vidéo numérique.

Toutes les belles idées sont fraîches. Aspire est un outil d'information, d'éducation, de communication et de divertissement créé pour la maison. Aspire est doté des fonctions multimédia les plus récentes, des technologies les plus fraîches. Vous pouvez donc aussi utiliser les logiciels professionnels les plus performants.

Avec Aspire, entrez dans l'ère du multimédia.

Création Mainn's - Photos : Thomas Jullien - Le logo Intel Inside et Pentium sont des marques déposées d'Intel Corporation. Les produits, marques ou sociétés sont des marques ou des marques déposées de leurs sociétés respectives. Les présentes caractéristiques sont susceptibles de modifications à tout moment et sans préavis.

Acer Aspire DM133 (5133LB). Microprocesseur Intel Pentium® à 133 Mhz. Mémoire vive 16 Mo. Disque dur 1,6 Go. Lecteur CD Rom X6. Écran 15 pouces. Carte son AcerMagic S23 16 bits compatible SoundBlaster. Enceintes à effet 3D. Bus PCI.Contrôleur graphique PCI/compatible MPEG. Carte Fax-modem 28,8 Kb. Interface utilisateur Acer Computer Explorer. Clavier 105 touches avec repose poignets. Souris. Windows 95. Logiciels de jeux et éducatifs. Logiciel intégré (traitement de texte, tableur, base de données).

ACER ® *Les Micro-Ordinateurs Frais*

Points de vente : Camif, Carrefour, Connexion, Fnac, Surcouf et Revendeurs Agréés.

Service lecteurs n° 5

Bamboumania
CD-Rom Windows et Mac.
En français. Editeur : Dynametha.
Distributeur : Fnac.
Prix : env. 250 F TTC.

PC MAC

Bamboumania

Bambou-ci, bambou-là

MIEUX VAUT AVOIR LA main verte pour découvrir la bambouseraie de Prafrance, aux portes des Cévennes. Car ce CD n'invite pas seulement à la visite – par le biais de photos – de la première pépinière d'Europe (plus de 150 variétés de bambous), avec son village laotien, son jardin aquatique et son jardin japonais. En effet, grâce à Oracle Media Objects, on découvre une superbe collection de plantes rares, de l'abelia au yucca, en passant par les chênes, cornouillers et séquoias, tous assortis d'adjectifs plus exotiques les uns que les autres aux yeux du profane ; et, bien sûr, les bambous, noir, doré, sacré.

Nulle information sur l'alimentation, la construction, l'artisanat ou l'écologie n'est oubliée à propos de cette intéressante graminée, comme s'attache à le montrer le chapitre Tout sur le bambou. Et dans cette base de données-là, interrogeable selon un ou plusieurs critères (variété, taille, feuillage, exposition, résistance au froid…), rien ne manque, qu'il s'agisse de la description de chaque espèce, de son entretien ou de sa multiplication. Jardiniers, à vos râteaux ! Avec ses scarabées bleu ou vert, sa mouche, son araignée et son papillon, l'interface de navigation rend un hommage vibrant, mais parfois confus, à dame Nature.

Quant à ceux qui considèrent que la terre est décidément trop basse, ils tâcheront d'élucider le Mystère au pays des bambous, un jeu pour petits et grands. Et tous se trémousseront en écoutant le Bao rap, l'un des trois titres musicaux.

Configuration minimale

- PC 486DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, 8 Mo de mémoire, écran 13 pouces.

Installation

Sur PC, double-cliquez sur Setup.exe. L'installation crée un groupe de programmes où se loge le lanceur. Sur Mac, double-cliquez sur le lanceur 8 ou 16 Mo. Dans les deux cas, les photos et les textes (rangés dans le dossier FJ) sont récupérables. Attention, les utilitaires, tel QuickTime, ne sont pas fournis. Sur un lecteur audio, il faut sauter la plage 1.

/ *Véronique Balizet*

Le Journal de l'année 1995
En français. CD-Rom MS-Dos et Windo
Editeur : CD-Rom Productions.
Distributeur : Microfolie's.
Prix : env. 300 F TTC.

PC

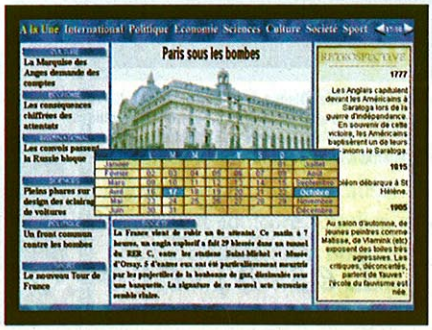
Le Journal de l'année 1995

Les nouvelles du passé

POUR LA DEUXIÈME ANNÉE consécutive, Microfolie's fait paraître son Journal de l'année écoulée, coproduit avec l'agence de photos Max PPP-Reuter et développé par CD-Rom Productions. L'équipe rédactionnelle constituée pour l'occasion s'est donc chargée d'alimenter, jour après jour, les rubriques international, politique, économie, sciences, culture, société et sports, et de dégager les événements marquants de 1995, ainsi des essais nucléaires effectués par la France dans le Pacifique Sud, de la Bosnie, du procès d'OJ Simpson, des grèves de décembre, de la résurrection des Beatles, du lancement de Windows 95 (rubrique sciences) [sic], etc.

Les Grands Evénements et Au jour le jour constituent ainsi les deux modes d'accès à l'information ; le premier privilégie la synthèse et un traitement en images, façon télé (vidéo ou diaporama commenté), le second, l'analyse et l'écrit, par le biais d'articles documentés et imprimables. L'activation de liens hypertexte permet aussi l'affichage de biographies (environ 50), consultables comme une galerie de portraits.

Aux accès par date, par rubrique ou par sujet s'ajoute un moteur de recherche capable de répondre à des requêtes plus fines, dont les résultats sont imprimables ou exportables dans un traitement de texte.



Installation

Elle s'opère, à partir de l'unité du lecteur de CD-Rom, en double-cliquant sur Install.exe, puis en choisissant l'une des quatre options proposées : minimale, simple (12 Mo d'espace libre), normale (20 Mo) ou complète (40 Mo). QuickTime et Video for Windows peut être installé. Le logiciel diagnostique la présence ou non de ces utilitaires et évalue l'espace disponible sur le disque dur. Un groupe de programmes est créé. Les fichiers .bmp et .mov sont récupérables.

/ *V. B.*

Configuration minimale

- PC 486DX, MS-Dos 5 ou Windows 3.1, affichage SVGA 256 couleurs.

DESCENT 2

Service lecteurs n° 6

La descente aux enfers continue...

"Un jeu qui vous prend aux tripes" ★★★ Génération 4

"Certainement le moteur graphique le plus impressionnant jamais vu" 91 % PC team

Le meilleur jeu en 3D à 360° jamais conçu est de retour. Et cette fois il est encore plus hallucinant. Accrochez vos ceintures, vous allez plonger dans le jeu d'action le plus renversant jamais imaginé !

- 30 nouveaux niveaux incroyablement complexes.
- 6 mondes entièrement différents.
- Une armada de robots ennemis complètement nouveaux et encore plus intelligents.
- Un nouvel allié extrêmement utile, le Guide-Bot, pour vous guider le long des corridors infernaux.
- Un mode multi-joueurs perfectionné permettant de jouer par modem ou sur réseau.

... Réjouissez-vous ! Descent 2 vous garantit des heures de folie vertigineuse.

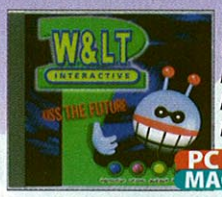
Disponible sur CD-ROM PC.

Interplay™

Pour plus d'informations, branchez-vous sur le site Internet d'Interplay : http://www. interplay.com

DISTRIBUE PAR CIC - BP 13 - 78142 VELIZY CEDEX - FAX (1) 40 94 10 04.

All rights reservedCopyright © Parallax Software. All rights reserved. Descent and Interplay are trademarks of Interplay Productions.



W&lt Interactive – Kiss the Future
En anglais. CD-Rom Windows et Mac. Réalisateur : Medialab GmbH. Editeur : Mustang Germany. Distributeur : Medialab GmbH. Prix : env. 180 F TTC.

PC MAC

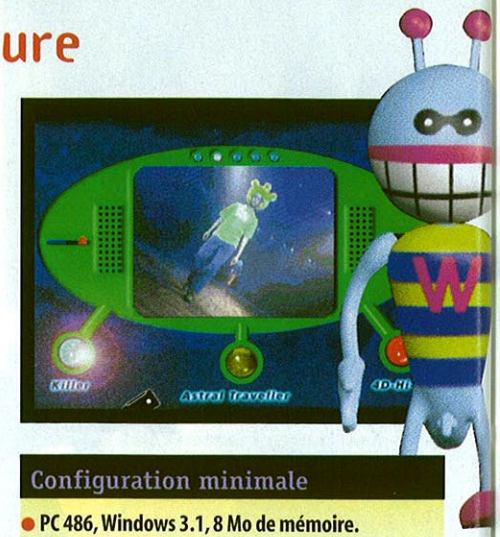
W&lt Interactive – Kiss the Future

La mode selon W&lt

JUILLET 95, au Lido : le tout-Paris de la mode assistait à la présentation de la collection Wild and Lethal Trash, de Walter Van Beirendonck. De cet événement, le CD-Rom supervisé par le designer conserve les meilleures séquences vidéo, réunies sous les trois thèmes développés : Killer, Astral Traveller et 4D-Hi-D.

La robe de Mémé, la chemise de nuit de jadis ou les grosses chaussettes de foot rejoignent la panoplie technocyber, l'idée étant d'en revêtir des hommes plutôt beaux au départ – on le constate en fouinant dans les coulisses (Behind the curtain), à la rubrique Casting. Il y a donc un avant et un après Walt.

Disney n'est pas loin, les tenues se ponctuent de coiffes en peluche, taillées comme les bosquets à Versailles, ou, tendance Elephant Man, la tête encagoulée dans des masques. On s'amuse encore en découvrant la précédente collection de W&lt, son CV, son studio de création, sa collection de jouets en plastique, un échantillon de son site sur le réseau des réseaux (http://www.walt.de, où l'on retrouve la même interface graphique) ou Puk Puk, un petit bonhomme en 3D que l'on peut manipuler à loisir (Puk Puk's World). C'est d'ailleurs un clic sur une partie sensible de l'anatomie de cette marionnette (non, pas les antennes) qui nous ouvre les portes du royaume du stylicien. « *To kiss the future, fuck the past* », clame W&lt. Intraduisible…



Configuration minimale
- PC 486, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire.

Installation

Sur PC, on double-clique sur Install.exe. QuickTime for Windows 2.0.3 est fourni. Un groupe de programmes est créé. Sur Mac, on double-clique sur le lanceur.

Les fichiers vidéo .mov, réunis dans le dossier Data, sont récupérables.

/ *Véronique Balizet*

Lumière gothique – tome 1 – Cathédrales de France. CD-Rom Windows et Mac. En français. Coéditeurs : Kairos Vision et Asiane Editions. Distributeurs : RMN, Le Seuil, CNDP et Polygram. Prix : env. 400 F TTC.

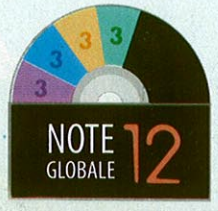
PC MAC

Lumière gothique…

Monuments historiques

CÉLÉBRER LE PATRIMOINE architectural européen, c'est l'objet de la collection Monumenta, dont le premier CD-Rom, dédié aux cathédrales de France, sera suivi d'un second titre consacré, lui, aux plus beaux édifices religieux d'Europe.

Pour l'heure, c'est en activant les cartes géographiques de la France des XIIe, XIIIe et XIVe siècles que l'on découvre les traductions dans la pierre de la Jérusalem céleste que sont Albi, Amiens, Auxerre, Beauvais, Bourges, Carcassonne, Chartres, Laon, Lausanne, Le Mans, Lyon, Noyon, Paris, Poitiers, Reims, Rouen, Saint-Denis, Senlis, Sens et Toulouse.



L'ouvrage compte sur la beauté de ses deux mille photos pour s'acquitter de son sujet ; assez pour que l'on regrette de ne pas bénéficier de clichés plein écran. Chaque édifice est décrit à l'aide d'un plan interactif, un passage *(roll over)* sur une partie de celui-ci générant l'affichage du cliché correspondant. Quant aux chapitres Le temple de la Nouvelle Alliance, Histoire de la France gothique et L'art des bâtisseurs, leur intitulé promet davantage que ces brefs diaporamas commentés.

Pas d'outil de recherche dans le Dictionnaire (doté d'illustrations en 3D), hypertexte ou hypernavigation sous-exploités sont encore quelques lacunes à porter au débit d'un ouvrage que l'on espérait de référence.

Installation

Sur PC, on double-clique, à partir de l'unité du lecteur, sur Install.exe. Un groupe de programmes est créé. Les fichiers .pic et .mov sont récupérables. Sur Mac, on double-clique sur le lanceur. Sound Manager, QuickTime (Mac) et QuickTime for Windows sont livrés. / *V. B.*

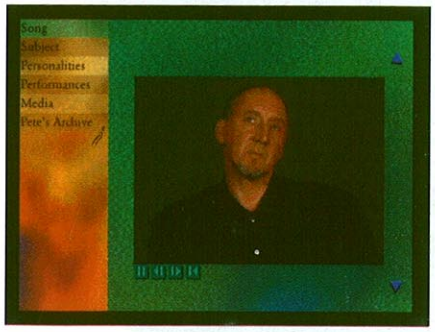
Configuration minimale
- PC 486DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7.1, 5 Mo de mémoire libre.

Tommy : the Interactive Adventure
En anglais. CD-Rom Windows.
(Version Mac à paraître.)
PC MAC **Editeur : Interplay. Distributeur : CIC.**
Prix : env. 300 F TTC.

Tommy : the Interactive Adventure

L'opéra rock des Qui

***Tommy, can you hear me ? Acid Queen, Pinball Wizard...* Hymne des années soixante-dix avant de devenir le scénario du film de Ken Russell, puis un spectacle à Broadway, l'opéra imaginé par le guitariste des Who revit, le temps d'un CD-Rom. Nostalgie.**

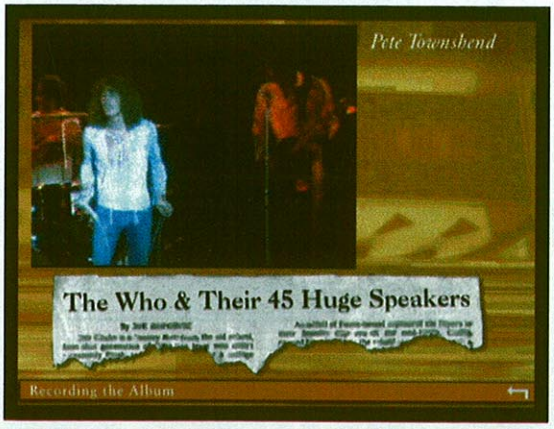


UNE LONGUE HISTOIRE... 1968 : enregistrement de l'album. 1969 : la tournée, avec Woodstock, en août. Juin 1970 : la version opéra est donnée au Metropolitan Opera, à New York. Août : concert à l'île de Wight. 1974 : le film, signé Ken Russell, avec Roger Daltrey (Tommy), Jack Nicholson (le docteur), Tina Turner (en Acid Queen survoltée), Elton John (le cousin Kevin), Oliver Reed (le père), etc. 1989 : version de concert par les Who, reformés pour une Reunion Tour (sans Keith Moon, décédé). 1990 : Broadway, où George Martin, le «cinquième Beatle», produit *Tommy* dans une mise en scène de Des McAnuff, avec Billy Idol, Patti LaBelle...

Presque trente ans après que Pete Townshend a imaginé l'histoire de *Tommy*, celle d'un adolescent aveugle et sourd-muet qui renaît à la vie en devenant champion de flipper, le guitariste des Who coproduit ce CD-Rom, en mémoire et à la gloire de ce qu'il considère comme le meilleur de son œuvre.

Une fois lancé, le CD-Rom égraine automatiquement des extraits de la version audio de l'album, tandis que défilent des photomontages. On en interrompt la succession en cliquant sur les lettres de chaque titre qui définissent les zones d'interactivité. S'affichent alors à l'écran les paroles ainsi que les boutons qui déclenchent des échantillons des trois versions à comparer : celles de l'album, du film et de Broadway. S'y ajoutent des documents visuels (signalés par un pointeur en forme d'œil) : des interviews de Pete Townshend et des images de concerts, du film ou de la production de Broadway. Mais cette partie-là du CD-Rom s'appuie trop sur des extraits pour ne pas engendrer la frustration.

En revanche, la partie chronologique retient l'attention puisqu'elle permet de confronter, pour chaque date, des images d'archives (journal télé de la *BBC*, photos de tournage ou de scène...) et les interviews, récentes, des protagonistes de l'époque : Roger Daltrey (le chanteur des Who, interprète du rôle-titre dans le film), le bassiste John Entwistle, les critiques rock Keith Altham et Ira Robbins, le réalisateur Ken Russell, Chris Stamp (l'ex-manager du groupe), George Martin, Des McAnuff, un fan irréductible...



Grâce au browser, on accède encore à d'autres documents (mais aux mêmes séquences vidéo), classés cette fois par thème : les chansons, les sujets (le groupe, l'histoire de Tommy, Woodstock...), les personnalités, les spectacles, les médias (avec des articles de presse parus dans *Rolling Stone et Variety)* et les archives de Pete Townshend (photos de famille, brouillons manuscrits ou tapés à la machine des chansons, etc.).

Configuration minimale

- PC 486DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, 8 Mo de mémoire.

Révolutionnaire, Tommy le fut, tant pour le groupe que pour le rock. Mais, faute de proposer l'une et/ou l'autre des versions intégrales de Tommy, en raison de la capacité limitée du support, mais aussi afin de préserver l'exploitation commerciale des CD et des cassettes vidéo, cet ouvrage se condamne à ne rencontrer qu'un public de fans ou d'historiens du rock. Encore ces derniers devront-ils endurer une qualité de son bien médiocre (inférieure aux CD-audio, mono de surcroît), des séquences vidéo coupées à la hache et des textes difficilement déchiffrables à l'écran – notamment les articles de presse. Sauf à s'identifier à Tommy...

Installation

Sur PC, il faut se placer sur l'unité du lecteur de CD-Rom, puis double-cliquer sur Tommy.exe. L'installation crée un répertoire sur le disque dur (par défaut, C\Interplay\Tommy) et un groupe de programmes dans lequel se logent le lanceur et un désinstalleur. Une copie de QuickTime for Windows 2.03 est fournie. Les fichiers .mov, réunis dans le répertoire Tommy, sont directement récupérables.

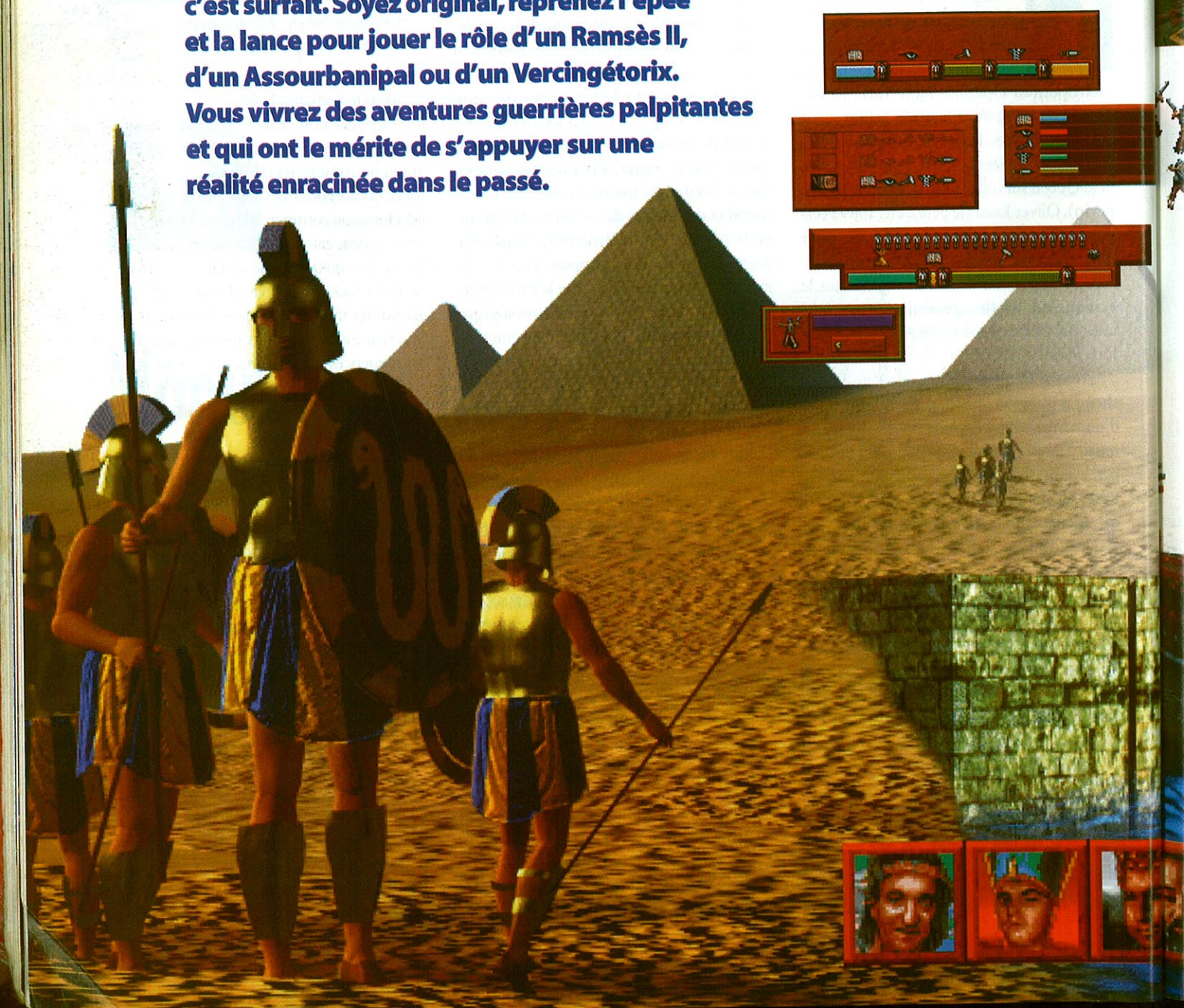
/ Véronique Balizet

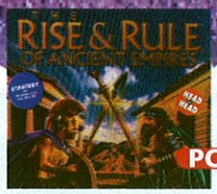
- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

Rise and Rule of Ancient Empires

Du pain et des jeux...

Le héros futuriste avec lasers et armes atomiques, c'est surfait. Soyez original, reprenez l'épée et la lance pour jouer le rôle d'un Ramsès II, d'un Assourbanipal ou d'un Vercingétorix. Vous vivrez des aventures guerrières palpitantes et qui ont le mérite de s'appuyer sur une réalité enracinée dans le passé.





The Rise and Rule of Ancient Empires
En français (testé en version anglaise).
CD-Rom Windows (3.1 ou 95).
PC ***Editeur et distributeur : Sierra.***
Prix : environ 350 F TTC.

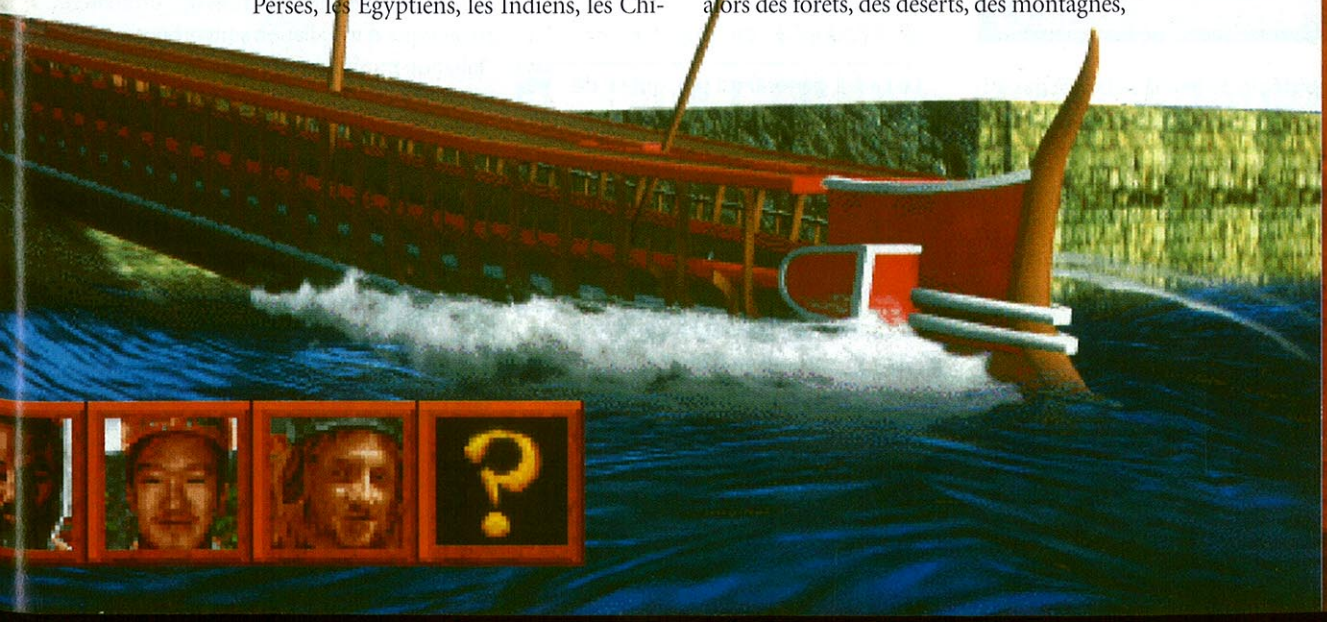
Rise and Rule of Ancient Empires fait partie de ces nombreux jeux destinés aux adolescents et aux adultes qui ont comme vocation principale d'offrir un moment d'évasion hors du monde réel. De façon générale, ces jeux se déroulent dans le futur ou dans un monde fantastique, ce qui laisse libre cours à l'inventivité des concepteurs, libérés de toute contrainte. En revanche, ce jeu a pour cadre historique l'Antiquité, une période suffisamment obscure pour que l'imagination puisse largement s'exprimer. Les civilisations antiques sont par ailleurs si éloignées de nous que la mentalité des anciens nous paraît aussi étrangère que celle de n'importe quel héros de science-fiction. Le dépaysement étant ainsi assuré, le succès du jeu ne dépend plus que de son intérêt purement ludique.

L'objectif est simple : devenir le maître du monde, une aspiration fort courante dans le monde des jeux. Mais le parcours à accomplir pour y parvenir est long, complexe et parsemé d'embûches. Rise and Rule of Ancient Empires est en effet à la fois un *wargame* (jeu de guerre) et un jeu dont le but est d'administrer sainement un territoire destiné à devenir un empire universel. Il faut, pour réussir, combiner les qualités d'un chef de guerre et celles d'un chef de gouvernement, être à la fois général et diplomate.

Pour régner, il faut s'imposer à la tête d'un peuple. Vous avez le choix entre les Perses, les Egyptiens, les Indiens, les Chinois, les Grecs ou les Celtes. Chacune de ces nations diffère, non seulement par l'aspect des hommes et des villes, mais aussi par sa psychologie. Les Grecs, par exemple, partent avec un plus grand bagage technique grâce à leurs philosophes, alors que les Égyptiens ont dès le départ un excellent moral avec l'influence de leurs prêtres.

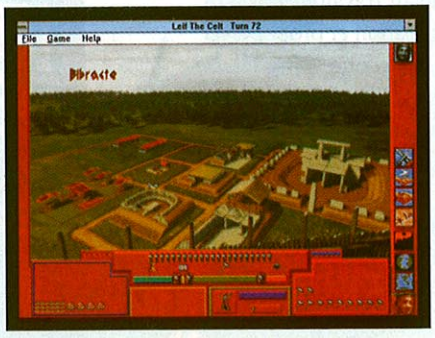
Il faut aussi des ennemis. Ce rôle, quand on est seul, peut être joué par l'ordinateur. On peut opposer jusqu'à quatre joueurs. Il est du reste possible de jouer en réseau ou en utilisant un modem. Chacun choisit son peuple et c'est parti pour la grande aventure, dans un monde créé aléatoirement et donc géographiquement différent à chaque partie.

Au commencement, ce monde est obscur. Seul un petit espace est visible avec, en son centre, un colon qui traîne son chariot. Première opération : s'accrocher au terrain en fondant une ville, destinée à devenir la capitale de votre futur empire. L'homme, quoi qu'on en dise, se nourrit d'abord de pain. Conséquence, pour bien démarrer une ville, il faut mettre tout le monde au travail des champs pour nourrir la population et proliférer. C'est seulement ensuite que l'on pourra former du personnel spécialisé. D'abord des soldats, puis des colons, des marchands et des philosophes. Les premiers soldats sont là pour explorer le monde : on les envoie en expédition et, à mesure de leur avance, la géographie se précise. Paraissent alors des forêts, des déserts, des montagnes,



des mers, des lacs qui forment un canevas compliqué. Pour exploiter ce territoire qui se découvre, il faut le coloniser, c'est-à-dire fonder des villes. Ce rôle est dévolu aux colons, qu'il faudra vite former, dès qu'un nombre suffisant de soldats a été envoyé à la conquête du monde.

L'affaire se complique avec l'arrivée des marchands, des philosophes et des prêtres. Tous ont une fonction bien définie. Les premiers, en favorisant les échanges de marchandises, accroissent la richesse. Les philosophes, qui apportent la connaissance, permettent des avancées technologiques (ils sont indispensables pour le percement des voies de communication). Les prêtres sont essentiels pour le moral de la population. Les soldats eux-mêmes, au fur et à mesure de l'accroissement de la puissance des cités, deviennent de plus en plus performants. La richesse accumulée permet de créer des armées d'archers, puis de soldats cuirassés, de cavaliers. Cela va jusqu'à la construction de catapultes ou de flottes. Les ennemis commencent à se faire voir. La défense de la civilisation prend pour les militaires le pas sur l'exploration. Les villes elles-mêmes doivent s'étoffer. Sur le plan militaire, avec la construction de casernes ou de murailles ; sur le plan civil, en bâtissant des bibliothèques, des marché ou des ateliers, la construction d'un temple étant un atout important. La progression de l'empire est toutefois handicapée par des événements naturels (tremblements de terre, raz de marée, incendies...) et surtout par les attaques des ennemis.Quand l'adversaire apparaît, l'affrontement peut être différé. Des procédures de négociation sont prévues. En attendant le moment inévitable où la guerre prendra le dessus. N'oublions pas que le but du jeu est de devenir l'empereur du monde.



En apparence, tout cela est empreint d'une logique inattaquable. Dans les faits, la masse des actions à accomplir simultanément est impressionnante : il faut souvent être à la fois au four et au moulin, faire la guerre tout en prenant garde au bon développement de l'empire. D'autant que le temps joue un rôle : un bâtiment, surtout s'il est important, ne se construit pas en un jour. Cela exige de la part du joueur beaucoup de finesse, il doit avoir l'œil à tout. Il lui faut être aussi multitâche qu'un ordinateur !

On devine que ce jeu n'est pas de ceux qu'on entame sans disposer de quelques heures devant soi. On peut malgré tout réduire ce temps : le monde où se déroule l'action est en effet disponible en trois tailles (petite, moyenne, grande). Avec un peu d'entraînement et en choisissant le plus petit des environnements, une partie peut se terminer en quatre heures. Mais une partie terminée laisse encore leur virginité à d'autres parties. En combinant les civilisations, la taille du monde et le nombre de joueurs, les possibilités sont fort nombreuses et toujours renouvelées. Une garantie de durée de vie. Et, une fois que vous aurez goûté aux plaisirs dela guerre à l'ancienne, peut-être aurez-vous envie d'en savoir un peu plus sur nos étranges ancêtres.

Bravo !

La stratégie du jeu ne se borne pas à une simple tactique. Les forces en présence sont à employer avec discernement. Chaque peuple a des particularités. Celles-ci peuvent être militaires (les chars égyptiens ou la cavalerie celte), mais aussi être du ressort des mentalités (l'individualisme grec opposé, par exemple, au clanisme chinois). Cela donne un foisonnement de solutions possibles qui apportent un attrait supplémentaire au jeu.

Dommage !

Le cadre général du jeu, qui se déroule sur un vaste territoire, ne brille pas par son originalité. Uniquement en vue aérienne, il manque un peu de réalisme. En outre, le jeu consiste principalement à déplacer les personnages et à décider des actions à accomplir. Une fois la décision prise, l'action est automatique. Un petit combat en direct, même en option, aurait apporté un peu d'animation à un jeu qui reste très cérébral.

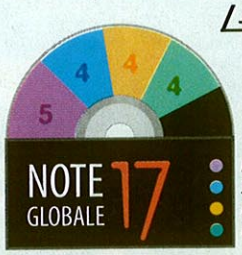
Configuration minimale

- **PC 486DX, Windows 95 ou 3.1, 8 Mo de mémoire, 9 Mo sur disque dur, carte vidéo SVGA, carte son compatible Sound Blaster. En option : modem (pour jouer à plusieurs).**

Installation

Sous Windows 3.1 ou 95, l'installation s'effectue en double-cliquant, à partir du Gestionnaire de fichier, sur Setup.exe. Après avoir effectué un test des capacités de l'ordinateur, trois types d'installation sont proposés. L'installation minimale occupe 9 Mo sur le disque dur ; l'installation moyenne 41 Mo, et l'installation maximale va jusqu'à 69 Mo. Plus l'installation occupe d'espace, plus le jeu sera rapide et fluide. Une procédure de désinstallation est prévue dès l'origine.

/ Jean-Loup Renault



- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

Le nouveau 3617 JUKEBOX

(5,57 F/TTC la minute)

- 46 CD disponibles sur simple demande par minitel ...
- temps de connexion réduit au strict minimum ...
- des éducatifs, des photos, de la vidéo, du cinéma, du voyage et du rêve ...
- une collection unique de jeux sur CD-Rom "prêts-à-jouer®" ...
- et en exclusivité, chaque mois, un CD-audio 2 titres en avant-première !

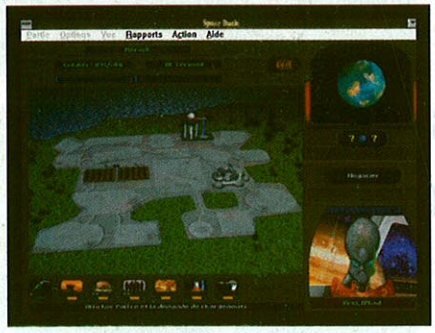
Space Bucks
CD-Rom Windows.
En français.
PC Editeur et distributeur : Sierra.
Prix : env. 350 F TTC.

Space Bucks

La bosse du commerce

Parviendrez-vous à établir votre domination commerciale à travers la galaxie en dépit de la concurrence acharnée des autres peuples ? Rien n'est moins sûr, car le défi est de taille.

SPACE BUCKS plonge le joueur en pleine science-fiction, dans un avenir lointain où les humains côtoient d'autres peuples : guerriers secanii, étonnants Colikars, orgueilleux Krec N'had et commerçants tesariens. Le but du jeu : dominer le monde, tout simplement ! Ici, les conquêtes ne s'effectuent pas à la bouche du canon laser, mais – plus prosaïquement – au fil des échanges commerciaux. Ce n'est pourtant pas plus facile, et les trois niveaux de difficulté sont les bienvenus.



Au début, vous commencez sur une planète, avec un seul vaisseau. Envoyez votre équipe de négociateurs vers une planète proche afin d'obtenir une autorisation d'implantation. N'hésitez pas, d'ailleurs, à discuter des prix pour faire baisser les coûts. L'autorisation accordée, vous pourrez établir votre première route commerciale entre les deux planètes. Pensez à moduler votre capacité d'emport en fonction des denrées produites ou demandées. En obtenant d'autres autorisations, vous pourrez agrandir votre route commerciale (jusqu'à six planètes, pas trop éloignées les unes des autres) et mieux rentabiliser vos déplacements.

Pendant ce temps, les autres ne restent pas inactives, loin s'en faut. Les messages défilent à l'écran, vous tenant informé de leur évolution, tandis que des bilans réguliers, enrichis de vidéos, dressent l'état des nations.

Pour progresser, il faudra étendre vos possibilités de multiples manières. Vous pouvez, par exemple, construire de nouveaux vaisseaux afin d'établir d'autres routes commerciales. La construction d'installations sur les planètes (industries, installations diverses et produits de luxe) améliorera leur niveau de développement et les conduira à produire de nouvelles denrées. Plus avant dans le jeu, vous devrez aussi commencer à protéger vos vaisseaux contre les attaques des pirates, en les dotant de boucliers et/ou d'armes. En cas d'attaque, les choix sont uniquement stratégiques (combat, fuite, reddition ou rançon), choix qu'il faut peser minutieusement en fonction des circonstances.

A côté de cette guerre commerciale propre, vous pourrez également entreprendre des actions secrètes beaucoup moins avouables, dans le dessein de porter un rude coup à vos concurrents. Calomnier un ou plusieurs astroports, embaucher des pirates, saboter un vaisseau ou soudoyer les résidents locaux... autant de moyens déloyaux dont se délecteront les joueurs aux dents longues ! Le hasard sera aussi de la partie, et vous risquez de voir votre progression enrayée. Ainsi, guerres et incidents divers ponctuent régulièrement le jeu, vous faisant perdre temps et argent. Comme vous le voyez, devenir un magnat du commerce intergalactique n'est pas de tout repos.

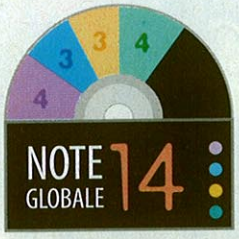
Configuration minimale
- PC 486, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA.

La réalisation est d'un bon niveau, notamment au plan de la précision des graphismes et des séquences de coupe. Si, au début, le joueur est un peu perdu devant la multitude des petites icônes (pas toujours très explicites), l'aide instantanée en ligne et la carte de référence lui permettront de s'y retrouver assez vite. Par sa complexité, Space Bucks s'adresse avant tout aux amateurs de gestion complexe. Mais quel plaisir de jeter un regard dominateur sur l'ensemble du monde !

Installation

Dans un premier temps, le programme effectue un test des caractéristiques de la machine hôte afin de vérifier ses performances. (Au besoin, le joueur peut modifier le chemin d'installation par défaut.) Après recopie des fichiers utiles (6 Mo), il vérifie la présence des extensions indispensables et, si nécessaire, les installe. Sous Windows 95, l'installation s'initie d'elle-même.

/ Jacques Harbonn



Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

46 CD disponibles sur simple demande par le

3617 JUKEBOX

(5,57 F/TTC la minute)

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, vos CD. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

Temps de connexion réduit au strict minimum !

Gabriel Knight 2 : the Beast Within
En anglais (traduction en cours). Version Mac à paraître. Six CD-Rom MS-Dos et Windows.
Editeur et distributeur : Sierra.
Prix : env. 450 F TTC.

Gabriel Knight 2 : the Beast Within

Le grand méchant loup

Simple loup ou loup-garou ? Un monstre rôde... Gabriel Knight et son assistante partent à sa recherche. Horreur et suspense garantis dans ce jeu d'aventures réalisé comme un véritable film.

LES SÉQUENCES vidéo numérisées ont pris une importance grandissante dans les jeux et ne cessent de s'améliorer sur tous les plans. Si les premiers essais souffraient d'une mauvaise qualité de l'image, d'une animation médiocre et, surtout, d'un manque presque total d'interactivité, les choses ont bien changé. Phantasmagoria avait en quelque sorte ouvert la voie. Sierra va encore plus loin, en nous proposant aujourd'hui une aventure entièrement en vidéos et en images numérisées.

Le scénario fait suite au premier épisode du jeu, Sins of the Fathers, au cours duquel le héros, Gabriel Knight, avait vécu des aventures cauchemardesques en plein culte vaudou. De ses connaissances durement acquises, il tire un roman, *les Meurtres vaudous,* sur lequel il travaille dans son magnifique château situé en Allemagne et hérité de son oncle. Mais voici qu'un soir, un groupe de villageois vient implorer son aide. Un meurtre horrible a été commis par une « bête » assoiffée de sang. Bien que deux loups aient disparu du zoo, les villageois pensent que seul un loup-garou a pu se rendre [illegible] Après quelques hésitati[illegible] de Sch[illegible] le déb[illegible] cond[illegible] Grâc[illegible]

[illegible]ux contre les attaques des pi[illegible]tant de boucliers et/ou d'armes [illegible]ique, les choix sont uniquemen[illegible]es (combat, fuite, reddition ou r[illegible]x qu'il faut peser minutieusem[illegible]tion des circonstances.

L'[illegible]res, qui [illegible]quence, à l'inverse de ce qui se passe dans Phantasmagoria ou King Quest VII. Pour accéder au chapitre qui suit, vous devrez effectuer certaines tâches, sachant que nombre d'entre elles sont loin d'être évidentes. Selon les circonstances, le programme vous attribuera le personnage le mieux adapté : Gabriel Knight ou la belle Grâce, qui tient au début du jeu la librairie de Gabriel à La Nouvelle-Orléans, mais qui ne va pas tarder à se rendre sur les lieux.

Gabriel Knight 2 mêle habilement techniques classique et moderne en matière de jeu d'aventures. Ainsi, chaque début de chapitre est l'occasion de découvrir une longue vidéo qui introduit le contexte. Ces vidéos se révèlent d'excellente qualité, en plein écran, avec une animation parfaitement fluide sur une configuration musclée (Pentium et carte graphique rapide). Précisons que cette qualité est due au nouveau codage utilisé par plusieurs éditeurs de jeux, dont Sierra. Pour

Configuration minimale

- PC 486, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA.

simplifier, on peut dire que celui-ci consiste en l'affichage d'une ligne horizontale sur deux de l'image. Si la qualité de l'image arrêtée s'en ressent (pour nos captures d'écran, par exemple), le joueur, pour sa part, oubliera vite cette «grille».

Ces vidéos ne se limitent pas aux introductions, mais parsèment l'ensemble du jeu. Dès que Gabriel ou son assistante Grâce entreprennent une action, la scène est détaillée dans une séquence appropriée. Cela explique parfaitement le fait que six CD-Rom soient nécessaires pour loger le jeu. Les concepteurs ont eu la bonne idée de donner au joueur la possibilité de couper ces séquences à la volée, afin d'écourter une vidéo déjà vue, par exemple. Tous les écrans sont composés de photographies numérisées, de grande qualité, dans lesquelles les personnages sont incrustés. Outre les séquences vidéo d'action, les déplacements de ces derniers donnent lieu à une animation.

L'interactivité ne souffre d'aucun reproche. Le curseur change d'aspect dès qu'il passe sur une zone sensible de l'écran. Ce changement s'effectue sans le moindre temps d'attente, ce qui assure un grand confort de jeu. Trois icônes complémentaires permettent d'explorer l'inventaire, de revoir les séquences vidéo marquantes ou les «notes» prises par les héros (magnétophone pour Gabriel et carnet pour Grâce). Seul regret : il est impossible d'examiner plusieurs objets à la suite sans repasser par l'écran général. En dépit de ce mode de contrôle simplissime, la diversité des possibilités de jeu est conservée. Ainsi, on peut créer un nouvel objet à partir de deux éléments. Les conséquences d'un acte dépendent aussi beaucoup des circonstances. Ainsi, au début, quand Gabriel se rend dans le hangar, il découvre un sac de plâtre sans en faire usage. Mais s'il revient sur les lieux après avoir examiné l'empreinte de patte de loup découverte à proximité, il gâchera de lui-même ce plâtre pour faire un moulage de celle-ci. Les dialogues avec les personnages revêtent également une grande importance dans le jeu, car ils permettent de dénicher les indices indispensables à la progression.

The Beast Within est une aventure difficile, plutôt destinée aux habitués – qui mettront déjà de longues heures avant d'en venir à bout. La mort rôde souvent, et les vingt sauvegardes ne seront pas de trop. Cependant, la qualité du scénario, ses multiples rebondissements et la logique imparable de ses énigmes vous tiendront en haleine du début à la fin. Une superbe aventure qui ne se contente pas d'être un film vaguement interactif.

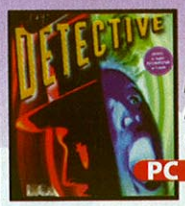
Installation

Le programme se charge de détecter la carte son et ses paramètres, l'utilisateur restant libre de sélectionner une autre carte sur la liste (en cas d'erreur de détection). Toutefois, l'éventail se limite aux seules Pro Audio Spectrum, Sound Blaster et Microsoft Sound System. Le programme propose la création d'une disquette de démarrage pour pallier les éventuels problèmes de mémoire. La taille de l'installation est paramétrable par l'utilisateur, de 17 à 42 Mo. Le programme tourne sous MS-Dos, Windows 3 et Windows 95.

/ Jacques Harbonn

Un petit coup de pouce

Dans Gabriel Knight 2, il ne faut laisser passer aucun détail pour progresser. Lors de sa visite au zoo, Gabriel se voit refuser l'accès à l'enclos des loups par Thomas, le soigneur. Pourtant, il est impératif qu'il s'en approche pour comparer les pelages. Il doit se rendre alors dans le bureau du directeur et questionner celui-là de toutes les manières possibles. De retour chez lui, il va réaliser un montage de l'enregistrement de l'interview du directeur pour parvenir à la phrase suivante : « Thomas ? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr Knight. » Mais encore faut-il diffuser judicieusement ce montage. De retour dans le bureau du directeur, il va profiter d'un moment d'absence de ce dernier pour utiliser son talkie-walkie, qui le maintient en contact permanent avec Thomas, et transmettre ce fameux message trafiqué. Gabriel n'a plus qu'à se rendre de nouveau devant l'enclos des loups, dont Thomas lui ouvrira les portes. Comme vous le voyez, ce n'est pas simple… et il ne s'agit que du début de l'aventure !



Psychic Detective
En anglais.
CD-Rom MS-Dos.
PC Editeur et distributeur : Electronic Arts.
Prix : env. 500 F TTC.

Psychic Detective

Le voleur de têtes

Dans ce thriller vous incarnez Eric, un jeune médium qui a le pouvoir de prendre possession de l'esprit des différents protagonistes. Et d'influer sur leur destin.

APPARU AVEC L'AVÈNEMENT du CD-Rom en tant que support de jeu, le film interactif gagne au fil des mois ses lettres de noblesse. Combinant les techniques cinématographiques et informatiques, il donne au joueur la possibilité de modifier le scénario en temps réel. Dans Psychic Detective, vous incarnez Eric Fox, un jeune médium qui vit de son art en donnant des représentations publiques.

La superbe introduction vidéo, qui vous plongera d'emblée dans l'ambiance fantasmagorique du jeu, vous donnera une idée de ses pouvoirs. Eric est en effet capable de détecter les « souvenirs » attachés à un objet uniquement en le touchant. Après la représentation, Eric est abordé par la belle Laina Pozok, qui l'invite à enquêter discrètement sur les circonstances pour le moins étranges de la mort de son père. Ce sera le début d'un frissonnant thriller, mêlant violence, délires oniriques et mystères.

L'aventure commence dans la maison familiale de Laina, peuplée de personnages aussi énigmatiques que typés. Le système de jeu, totalement révolutionnaire, fait appel à un « psychocontrôleur » qui mérite quelques explications. Les icônes représentant les personnages présents apparaissent en temps réel autour de la fenêtre vidéo, en fonction de la scène jouée. Si le joueur n'intervient pas, la séquence se déroule selon le regard et les actions d'Eric. Mais votre héros a également le pouvoir de s'introduire dans l'esprit des personnes présentes.

En pratique, il suffit de sélectionner au clavier ou à la souris l'icône d'un autre personnage disponible et d'activer le transfert. La vitesse de réaction est proprement stupéfiante. Sur une configuration d'un bon niveau (carte graphique rapide, en particulier), la prise en compte est instantanée, la vidéo se modifiant sans la moindre pause ! Ainsi, le joueur peut observer une même scène par les yeux des différents protagonistes. Une fois transféré, l'esprit d'Eric continue à suivre le personnage, même s'il change de lieu, ne revenant chez son propriétaire que lorsque l'énergie psychique est épuisée ou si le joueur le désire. Ce transfert peut aussi s'effectuer en cascade d'une personne à une autre. Par un procédé similaire, Eric peut encore détecter l'aura de certains objets, qui le renseignera sur des épisodes passés, ou parfois influencer les réactions d'un personnage en projetant certaines pensées – affection, agressivité ou soumission. Enfin, par moments, il lui faudra prendre des décisions rapides pour survivre. Inutile de vous dire que de telles possibilités débouchent sur une multitude de dénouements !

Cette richesse est sublimée par la tenue du scénario et la qualité des vidéos, ainsi que par la bonne interprétation des acteurs. Un vrai film, mais réservé aux anglophones.

Configuration minimale

- **PC 486DX2/66 (Pentium recommandé), 8 Mo de mémoire, affichage SVGA en milliers de couleurs, carte son, lecteur 4x recommandé.**

Installation

Le programme d'installation commence par analyser rapidement la configuration. Il laisse ensuite au joueur le choix du mode vidéo utilisé : de 256 à 65 000 couleurs. Le choix de la carte son (type et paramètres) peut être effectué soit automatiquement, par le programme, soit par l'utilisateur. L'installation occupe 22 Mo sur le disque dur. Des paramétrages complémentaires permettent de moduler la vitesse d'affichage des séquences plein écran pour coller aux performances graphiques du matériel.

/ Jacques Harbonn

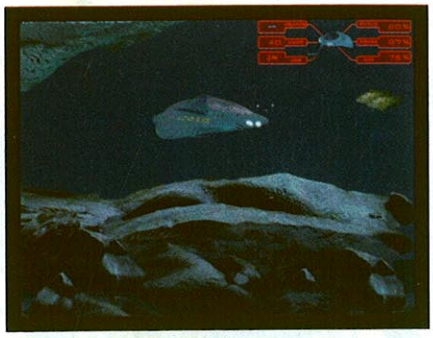
- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

Storm
CD-Rom MS-Dos.
En anglais.
PC Editeur et distributeur : Electronic Arts.
Prix : env. 350 F TTC.

Storm

Pêche en eaux troubles

Vous allez encore sauver le monde... Eh, oui ! Une fois de plus, notre Terre est menacée par une catastrophe écologique. C'est sous l'eau que vous devrez intervenir afin de dénicher une nouvelle source d'énergie. Vous voici donc à bord d'un engin futuriste menacé par les mines et les requins. Action !

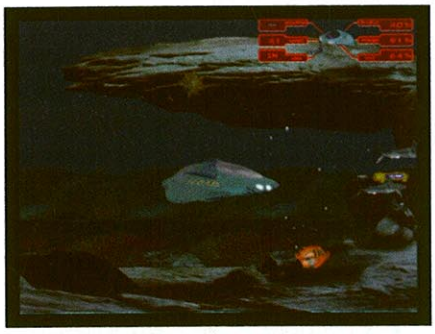


Configuration minimale

- PC 486DX/2, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA.

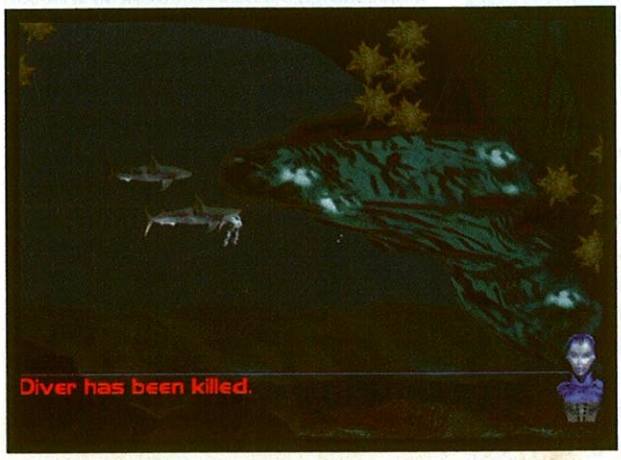
DANS CE FUTUR PROCHE qu'est l'année 2055, la Terre vit une crise écologique majeure. Les ressources d'énergie fossile se sont taries, et la pollution atteint des sommets. Pourtant, tout n'est pas perdu. L'exploitation d'un riche gisement de praxillium, une énergie nouvellement découverte, propre et sans danger, pourrait changer la face du monde.

En dépit des difficultés (le gisement gît par 500 mètres de fond), l'exploitation commence, mais est rapidement interrompue par des incidents majeurs. Vous êtes chargé de vous rendre sur les lieux pour analyser les causes du problème et y remédier. L'expédition se compose de deux hommes, choisis par vos soins au sein d'une équipe dont les membres possèdent des talents variés. Embarqués dans une soucoupe plongeante, ils vont pénétrer plus avant dans ce monde liquide plein de dangers, au fil des vingt-six niveaux qui forment le jeu.



L'action ne se limite pas à tirer à tort et à travers sur tout ce qui bouge, loin de là. En fait, il faut avancer prudemment si l'on veut survivre plus de quelques secondes. Ici, il sera nécessaire de manœuvrer avec subtilité afin d'éviter les mines magnétiques attirées par la coque métallique de votre engin aquatique ou les mines anti-sous-marines qui tombent juste sous votre nez. Là, il faudra éliminer des mines flottant entre deux eaux, ou d'autres obstacles qui barrent le chemin.

Les êtres vivants ne font pas meilleur accueil, qu'il s'agisse des nombreux plongeurs ennemis – qui ne pensent qu'à détruire le bathyscaphe – ou des mystérieuses créatures des abysses. Heureusement, la soucoupe n'est pas dépourvue de moyens. Elle dispose déjà d'un canon, dont le stock de munitions est cependant très limité ; il conviendra donc de l'utiliser avec parcimonie. Un bras mobile servira à débarrasser le chemin de certains obstacles et à récupérer les bonus épars : énergie, munitions, oxygène, etc. L'un des deux occupants de la cabine peut même sortir à tout moment et évoluer en scaphandre autonome. Les risques sont alors différents, les mines magnétiques, par exemple, ne représentant plus de danger... au contraire des requins, qui infestent les eaux !



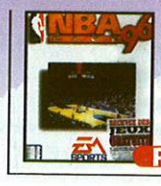
La réalisation se révèle très agréable. Les nombreuses séquences de coupe qui émaillent le jeu (une vingtaine de minutes au total) sont superbes et plongent (c'est le cas de le dire !) le joueur dans l'atmosphère glauque des grands fonds. Le jeu lui-même bénéficie d'une réponse sans faille. Les petits éléments stratégiques introduits l'enrichissent. Un jeu bien agréable, qui plaira, sans nul doute, aux amateurs d'action « intelligente ».

Installation

Le programme recopie quelque 13 Mo de fichiers sur le disque dur, dans le répertoire de votre choix. Il procède ensuite à un test des performances de la machine (processeur, carte graphique, lecteur de CD-Rom) afin de définir la résolution du jeu et des séquences de coupe. Enfin, il passe à l'étape de choix et de paramétrage de la carte son. Le programme offre un éventail étendu de cartes et dispose d'un mode d'autodétection pour la partie bruitage.

Jacques Harbonn

- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

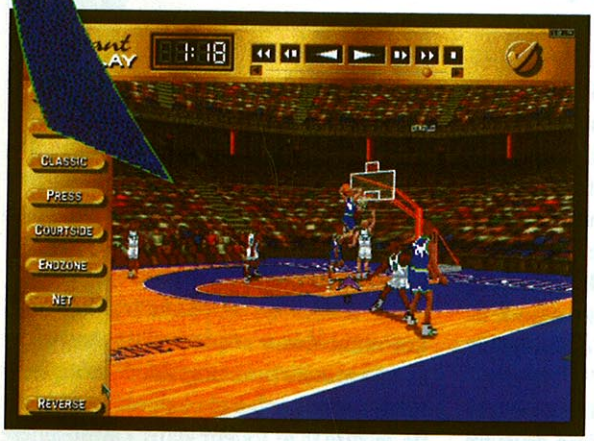


NBA 96 Live
En anglais. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Electronic Arts.
PC Prix : env. 400 F TTC.

NBA 96 Live

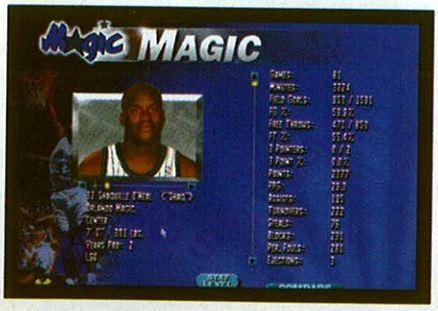
Le dessus du panier

Dunks, alley-oops, coast-to-coast, blocks ou assists... Les fanas de basket-ball à la mode américaine vont être séduits par ce jeu au réalisme étonnant. Problème : l'adversaire est coriace !



Shaquille O'Neal, Hakeem Olajuwon, Michael Jordan... Des noms qui font rêver tous les amateurs de basket américain, et que Electronic Arts leur propose de retrouver dans NBA 96 Live, un jeu qui leur permettra de vivre de l'intérieur une saison complète du plus grand championnat de basket-ball au monde. NBA 96 Live porte bien son nom puisqu'il recense les vingt-neuf équipes alignées au cours de la saison actuelle – y compris celles de Vancouver et de Toronto, qui débutent dans la compétition.

Ce jeu permet de disputer des matchs d'entraînement comme de participer à l'intégralité du championnat (pas moins de quatre-vingt-deux journées) avec une équipe « réelle » ou montée de toutes pièces, les caractéristiques des joueurs étant, dans ce dernier cas, définies par l'utilisateur. Afin de choisir son équipe, on peut étudier les statistiques de chacun de ses joueurs, les comparer à ceux d'autres équipes, obtenir des informations concernant les forces et les faiblesses de chaque « franchise » (c'est le nom donné à une équipe aux Etats-Unis).



Pendant les matchs, le joueur peut choisir l'angle de vue du terrain, les stratégies offensives et défensives, la composition de l'équipe. Et il doit évidemment faire évoluer les joueurs sur le parquet... ce qui n'est pas une mince affaire, les plus faibles équipes de NBA (L.A. Clippers ou Minnesota Timberwolves) se révélant de féroces compétiteurs pour le joueur débutant.

S'il est assez facile de s'acclimater aux tactiques offensives et d'obtenir un bon rendement en attaque, la défense est une autre paire de manches ! On subit quelques sanglantes défaites avant d'arriver à obtenir quelques résultats honorables... A moins, bien évidemment, de jouer contre un adversaire humain, NBA 96 Live permettant à quatre joueurs de jouer simultanément (si l'on dispose de deux *joysticks* en plus du clavier et de la souris).

Remarquablement réalisé, NBA 96 Live est un jeu très prenant, aux multiples facettes. Un *joystick* est hautement recommandé pour celui qui veut réellement le pousser dans ses derniers retranchements. Les deux seuls regrets que l'on puisse émettre tiennent au fait que, si l'on peut procéder a des échanges de joueurs afin de se conformer à ceux qui ont lieu dans la réalité, il est impossible d'ajouter un nouveau joueur (par exemple quand Magic Johnson fait son comeback) et il y a quelques erreurs dans la composition des équipes : pas de Michael Jordan dans l'équipe des Bulls de Chicago, ni de Charles Barkley dans celle des Phoenix Suns. Etonnant, non ?

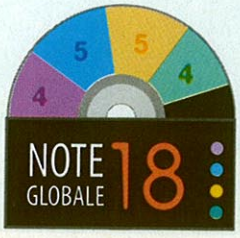
Configuration minimale

- PC 486DX2/66, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA 640 x 480 en 256 couleurs sur bus local Vesa ou PCI.

Installation

Sous Windows 3.1, l'installation est lancée par Install.exe. Sous Windows 95, une procédure automatique est prévue, mais ne fonctionne apparemment pas. Il faut cliquer sur l'icône Install pour lancer l'installation, très simple au demeurant.

/ Dominique Moulinet



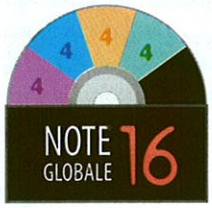
- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

PGA European Tour
En anglais (manuel en français). CD-Rom MS-Dos.
PC Editeur et distributeur : Electronic Arts.
Prix : env. 400 F TTC.

PGA European Tour
Ça va swinguer !

PROFITANT DU SUCCÈS des versions précédentes, Electronics Arts nous propose une nouvelle mouture de son simulateur de golf, adapté, cette fois, aux parcours européens prestigieux de Wentworth, The K Club et Gut Gaden. Le joueur pourra d'ailleurs en apprendre davantage sur ces derniers en visionnant les vidéos commentées.

La vidéo est encore à l'honneur dans le cadre de la reconnaissance aérienne de chaque parcours, le commentateur en précisant chaque difficulté. Ce réalisme se retrouve également dans les paysages, numérisés, tout comme dans la représentation des golfeurs, incrustés sur les décors. Les bruitages d'ambiance parachèvent l'atmosphère, et il faut saluer la justesse de l'animation des swings, vraiment différents d'un joueur à l'autre.



En ce qui concerne le jeu lui-même, le golfeur peut s'entraîner sur les trous et parcours de son choix – ou affronter les meilleurs joueurs, selon différents modes. Afin de gérer la puissance et les effets du swing, le système de jeu reprend le principe efficace des index mobiles, que le joueur doit stopper dans une zone déterminée. Le programme assure par défaut le choix du club et de la direction, mais le joueur reste toujours maître de ses décisions. Après le swing, la trajectoire de la balle est suivie de manière dynamique dans deux petites fenêtres. La simulation est ici d'une grande rigueur, le programme tenant compte d'un grand nombre de facteurs afin de calculer cette trajectoire. Une superbe simulation qui sait rester à la portée de tous.

Configuration minimale
- **PC 486, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA.**

Installation

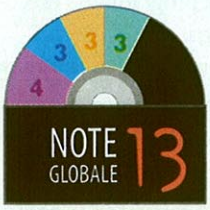
Le programme vous laisse d'abord sélectionner votre carte son. La détection des paramétrages de la carte s'effectue automatiquement. La taille de l'installation est paramétrée finement, l'utilisateur choisissant les modules qu'il désire recopier (30 Mo pour l'installation par défaut et 110 Mo pour une installation complète).

/ J.H.

Terranova
Pirates du futur

Terranova
CD-Rom MS-Dos.
En anglais.
Editeur : Looking Glass.
PC Distributeur : Ubi Soft
Prix : env. 350 F TTC.

Dans ce lointain futur du XXIIe siècle, une lutte acharnée oppose les colons à un groupe de pirates. Equipé d'une lourde cuirasse qui vous fait ressembler à un robot et doté d'armes destructrices, vous allez accomplir une série de missions variées, exigeant action et stratégie, allant de la reconnaissance au sauvetage, en passant par les incontournables destructions. Trois compagnons, aux spécialités complémentaires, peuvent être présents à vos côtés. Vous pourrez les contrôler précisément ou leur laisser le choix de leurs actions : ils s'en tireront avec brio. Cette intelligence se retrouve également chez les adversaires, qui font preuve d'une grande perspicacité lorsqu'il est question de vous détruire ; seules des tactiques variées et adaptées vous permettront d'en venir à bout.



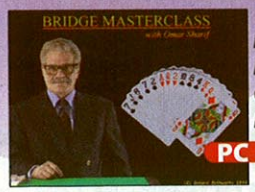
La réalisation est inégale. Si les scènes de coupe liant les missions sont fort belles, les graphismes en cours de jeu sont grossiers et fortement pixelisés, bien loin du mode SVGA annoncé. C'est étonnant pour un éditeur qui s'est justement fait connaître par Flight Unlimited, un simulateur de voltige aérienne aux graphismes époustouflants, et d'autant plus dommage que le jeu jouit d'une grande richesse de possibilités ! Si les amateurs de wargame et de Mechwarriors y trouveront largement leur compte, les joueurs non expérimentés risque d'être un peu déçu.

Installation

Le programme détermine le type de carte graphique pour installer un driver Vesa (accès optimisé au mode SVGA). Il se charge ensuite de configurer les paramètres du son (carte et réglages), automatiquement ou selon les directives du joueur. Trois tailles d'installation sont disponibles, occupant 41, 46 ou 102 Mo sur le disque dur.

/ Jacques Harbonn

Configuration minimale
- **PC Pentium, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA.**



Bridge Masterclass
En français.
CD-Rom MS-Dos.
Editeur : Oxford Softworks.
PC Distributeur : Ubi Soft.
Prix : env. 400 F TTC.

Bridge Masterclass

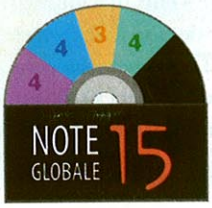
Omar Sharif... professeur !

Dans la première donne, Sud, qui est le donneur, ...

OXFORD SOFTWORKS revoit ses précédents jeux de bridge afin de nous proposer cette version plus performante. Le programme s'adresse autant à l'initié qu'au débutant.

Les cours sont répartis en trois chapitres. Le premier révèle les règles de base : couleurs majeures et mineures, hauteur des cartes, principes généraux du jeu, etc. Un didacticiel pour débutant, fondé sur quatre donnes, introduit les principes élémentaires des annonces et du jeu de la carte, qui seront affinés dans les six donnes du niveau intermédiaire.

L'apprentissage fait la part belle au multimédia. Omar Sharif, grand joueur de bridge devant l'éternel, en explique les subtilités dans des séquences vidéo de qualité. Des commentaires vocaux complémentaires explicitent en détail les choix du jeu de la carte. Enfin, quelques exercices intégrés à la leçon permettent de mesurer les progrès effectués.



Configuration minimale
- **PC 486, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA.**

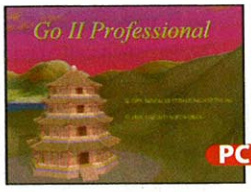
En ce qui concerne le jeu lui-même, le programme offre un éventail étendu de possibilités. On peut choisir précisément son système d'enchères, ou même paramétrer le sien, sa place et le type de donne. Le programme prodigue des conseils, pour les annonces comme pour le jeu de la carte. Le joueur peut encore reprendre ses coups ou changer la représentation graphique.

Cette version a réellement progressé dans ses algorithmes. Si l'ordinateur reste encore frileux et trop limité pour l'expert, il conviendra à l'amateur, qui pratiquera le bridge sans prendre de mauvaises habitudes.

Installation

Le programme d'installation (anglais et français) propose trois types d'installation : minimale (60 Ko), normale (235 Ko) et grande (12 Mo). Il permet aussi de choisir la carte son pour les numérisations et la musique (Sound Blaster et Pro Audio Spectrum uniquement) et de définir les paramètres de la carte (pas d'autodétection).

/ J. H.



Go II Professional
En anglais. CD-Rom Windows.
Editeur : Oxford Softworks.
PC Distributeur : Ubi Soft.
Prix : env. 350 F TTC.

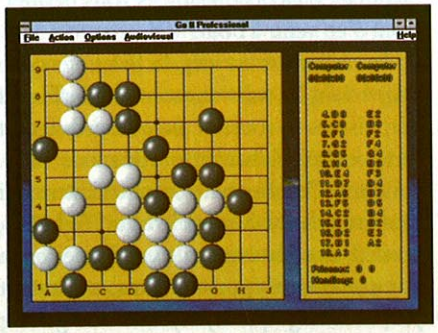
Go II Professional

Tout de go

CONTRAIREMENT AUX ÉCHECS, la programmation du jeu de go en est encore à ses balbutiements. Ainsi, Many Faces of Go (MFOG), le plus fort programme disponible jusque-là, est à peine du niveau d'un amateur faible. Cette seconde mouture du jeu de go d'Oxford Softworks pourrait améliorer les choses.

Le programme pratique un jeu assez naturel, autrement plus ouvert et moins « scolaire » que MFOG. Pourtant, il n'est pas à l'abri de quelques fautes parfois grossières, particulièrement en matière de contrôle du centre. Les options de jeu sont d'une bonne richesse. Le joueur peut choisir la taille du plateau de jeu (9 x 9, 13 x 13 ou 19 x 19), le handicap (jusqu'à neuf pierres) et le mode de comptage des points (chinois ou japonais).

Les concepteurs ont aussi fait quelques efforts pour embellir la présentation, en proposant différents types de pions, de plateaux et de fonds, ainsi qu'un pseudo mode 3D en plus de la 2D classique. De douces musiques classiques viendront éventuellement soutenir la concentration du joueur. En ce qui concerne les options de jeu proprement dites, on peut sélectionner l'un des douze niveaux de difficulté (le dernier reste rapide), demander de l'aide ou reprendre un ou plusieurs coups.



S'il reste encore loin de pouvoir inquiéter les champions, ce programme n'en constitue pas moins une étape intéressante, d'autant que la conception d'ensemble est soignée.

Installation

L'installation se résume à la création d'une icône de lancement, le programme s'exécutant directement à partir du CD-Rom.

/ Jacques Harbonn

Configuration minimale
- **PC 486, 4 Mo de mémoire.**

STUDIOSCAN IISI

La RAPIDITE DIABOLIQUE en 3 VERSIONS

Caractéristiques techniques :

800 x 400 ppp optique

2 400 ppp par interpolation

1 passage

Qualité : 30 bits

Format : A4 +

Interface : SCSI-2

Solo	Super	Pro
Sur CD : FotoLook (Mac et PC) FotoFlavor (Mac) Câble SCSI Bouchon SCSI	En version Mac ou PC : FotoLook FotoTune Light OmniPage Direct Câble SCSI Bouchon SCSI Guide de Numérisation	En version Mac ou PC : FotoLook FotoTune Light OmniPage Direct Photoshop complet Câble SCSI Bouchon SCSI Guide de Numérisation
	Sur Mac : Photoshop LE FotoFlavor	Sur Mac : FotoFlavor
Pour PC : Carte SCSI* en option	Sur PC : Carte SCSI Image-In	Sur PC : Carte SCSI

* Ne peut être vendue séparément d'un scanner.

Options :

Chargeur automatique de documents 50 feuilles : 3.300 FHT

Module pour transparents : 2.190 FHT

Extension de garantie sur site, 3 ans, possible.

Service lecteurs n° 7

AGFA-GEVAERT · Division des systèmes graphiques · Département EPS-DTP
13, Bd Henri Sellier B.P. 72 · 92152 Suresnes Cedex.
Téléphone : (1) 40 99 79 91 · Télécopie : (1) 40 99 79 96

WHAT DO YOU SEE ?

AGFA

Ma première encyclopédie

Les fruits du savoir

Raconté par des enfants pour des enfants de cinq à huit ans, ce CD-Rom défriche dix grands thèmes à découvrir en grimpant dans le grand arbre de la connaissance. Une cueillette plutôt enrichissante...

Ma première encyclopédie
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur : Knowledge Adventure.
Distributeur : Edusoft.
Prix : env. 400 F TTC.

RÊVE DE ROBINSON, refuge du *Baron perché,* d'Italo Calvino, symbole de la connaissance : l'arbre. C'est la première bonne idée de ce CD-Rom, conçu par l'éditeur californien Knowledge Adventure, d'avoir élu en guise d'interface graphique un bel arbre feuillu, au large tronc et aux racines profondes.

Un arbre plein de vie, où voisinent chat, chien, hibou, oiseau, serpents, poissons et enfants, un arbre mystérieux comme une cabane bricolée par un après-midi de soleil, un arbre tellement immense que, passé l'introduction, on n'embrasse plus sa totalité en un seul écran. Non, il faut promener la souris pour progressivement remonter à sa cime ou s'enfoncer dans les profondeurs de ses racines. Et, dans cet arbre, se lovent des enfants pressés de faire partager la joie d'être à l'intérieur de leur univers arboricole tout suspendu d'objets qui sont autant de clefs d'accès à dix domaines de la connaissance.

Ces fruits-là ne sont pas défendus, et leur cueillette tout à fait recommandable. Et amusante : les zones d'interactivité n'étant pas signalées (par la transformation du curseur, par exemple), il faut chercher – et donc lire l'image. Mais comme celles-ci sont vastes, les bambins sont assurés de déclencher un événement à chaque clic. Sur un animal (hibou, papillon, lapin…) ou sur un objet (microscope, nid…) : un enfant, filmé en vidéo, surgit, expliquant à son compère installé de l'autre côté de l'écran les caractéristiques de ces bêtes à plume ou à poil, ou la fonction des objets.

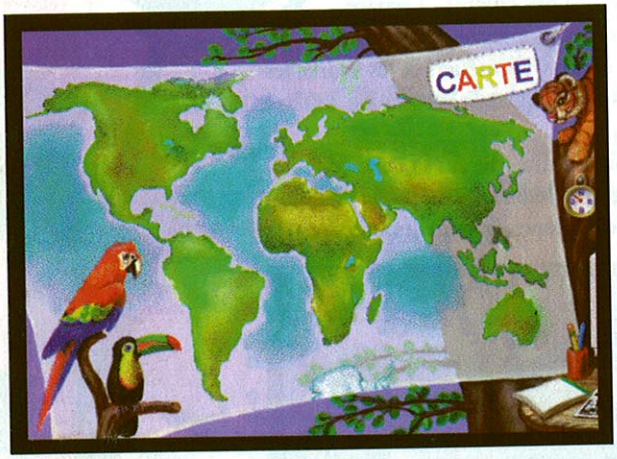
Seuls les clics dirigés sur les personnages ou sur les éléments du décor devant lesquels ils prennent place ouvrent l'un des dix domaines du savoir, lesquels sont explorés à partir de l'environnement familier (ou supposé tel) des enfants : l'espace, l'anatomie et la médecine, les continents, la ville, les arts, les métiers et les sports, les moyens de transport, l'alimentation, la Terre et les animaux…

Ainsi, la petite fille sur la balançoire accompagne la découverte du monde des animaux (les biotopes, l'album des animaux) ; le petit garçon en pull rouge, qui porte des lunettes, celle de la Terre (les phénomènes naturels tels les tremblements de terre, les volcans, les ressources naturelles) ; le garçon devant la porte bleue emmène ses petits amis dans une cuisine secrète, où comprendre des objets aussi familiers que le réveil et le calendrier (notions du temps) et confectionner, après avoir imprimé les recettes, « douces surprises » et autres sandwichs ; la petite fille en rouge devant la fenêtre fait partager son goût pour les moyens de transports, le garçonnet placé devant la porte jaune sa connaissance de la ville et de ses bâtiments, etc. C'est l'occasion d'aborder également notre environnement technologique (l'ordinateur, le lecteur de CD, l'aspirateur, le téléphone…) et écologique (le recyclage). Qu'il s'agisse d'une chambre d'enfant, d'un tableau de bord de

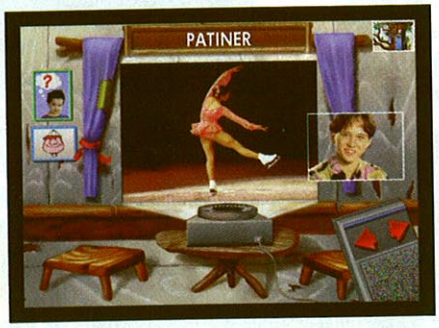
Configuration minimale

- **PC 486DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA 640 x 480**
- **Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire.**

voiture, d'un cabinet médical, d'un bureau ou d'une cuisine, le sommaire de chaque univers est représenté à l'aide de dessins joliment réalisés, truffés d'animations et d'exemples sonores. Mais il se trouve toujours un écran dans lequel s'incruste, en vidéo, l'enfant qui va piloter la découverte, nommant (le mot s'affiche alors à l'écran en gros caractères), définissant avant d'expliquer en quelques phrases. C'est la seconde originalité de ce CD-Rom que de confier à des enfants le soin de transmettre à d'autres des notions qu'ils semblent avoir eux-mêmes intégrées – avec plaisir, de surcroît. Et ce, uniquement par la voix. (Seul un alphabet, accessible à l'aide de l'icône en forme de livre, permet d'afficher systématiquement toutes les notions abordées ; il constitue aussi un autre mode de navigation, un clic sur l'illustration renvoyant au décor du domaine concerné.)



Certes, le mode et le ton restent un rien doctoral, voire péremptoire, et les superlatifs abondent : Shakespeare fut « le plus grand auteur de pièces de théâtre », Bach « le plus grand compositeur », Picasso « le plus grand peintre », etc. Certaines assertions font sourire. Les dents ? « Ce sont ces petites choses blanches que tu as dans la bouche. » Van Gogh ? « [Il] eut une vie très malheureuse. Il ne trouva jamais de travail et il pensait qu'on ne l'aimait pas. » De plus, chaque exposé s'achève par des questions : « Qu'en penses-tu ? » ou bien « Et toi, tu connais quelqu'un qui joue de la guitare ? » ou encore « Qui travaille dans un bureau ? » On regrette alors que la tentative de dialogue ébauchée n'aboutisse à rien, au risque de susciter quelque frustration. Elle conserve néanmoins le mérite d'inviter les enfants à rebondir sur leurs propres questions, et aussi celui de leur suggérer l'idée, précieuse entre toutes, que le savoir met en jeu des relations humaines autant qu'intellectuelles. Ce jeu de questions-réponses échangées entre deux enfants est d'ailleurs mis en scène pour chaque domaine ; on y accède en double-cliquant sur le petit cadre qui comporte un point d'interrogation. Il constitue le moyen de renforcer les acquisitions, en variant le mode de leur administration. Un autre dispositif pousse un peu plus loin l'interactivité, jusqu'ici de pure service (accéder). En effet, outre l'exposé, chaque domaine comporte au moins une activité : jeu de forme ou de reconnaissance d'objets, coloriage, puzzle, recettes à imprimer, mots à écrire en reconstituant un animal, etc.



Evidemment, il n'échappera pas aux adultes que les gamins, américains, ont été doublés à la faveur de la traduction en français de ce CD-Rom ; il aurait été préférable de filmer de nouveau toutes les séquences vidéo. Il ne leur échappera pas non plus que les enfants en scène lorgnent sur un (invisible) prompteur, et que leurs commentaires ne doivent rien à la spontanéité. Il n'empêche, ils s'affirment de bons comédiens, enthousiastes, auxquels on reprochera toutefois un débit parfois un peu rapide, notamment pour le plus jeune du public visé. Il est vrai que ces enfants-là ne se lasseront pas de répéter. Et que cet arbre ne saurait cacher la forêt.

Petit truc

La musique de fond, lancinante avant de devenir insupportable, peut être supprimée, sur PC comme sur Macintosh, à l'aide de la touche F2.

Installation

Sur PC, l'installation requiert 1 Mo d'espace disponible. Proposée en formule normale ou personnalisée, elle s'opère, à partir de l'unité du lecteur de CD-Rom, en double-cliquant sur Install.exe. Un groupe de programmes, dans lequel se logent le lanceur et un fichier Aide (en français), est créé, par défaut dans C:\KA\ARBRE. Les fichiers .bmp et .wav sont directement récupérables. Sur Mac, il suffit de double-cliquer sur le lanceur, après avoir installé les extensions fournies.

/ Véronique Balizet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Bravo ! Des enfants expliquent à d'autres enfants : une idée nouvelle sur CD-Rom, traduite par le biais d'une interface graphique également originale.

Dommage ! L'interactivité (la vraie) reste limitée aux jeux, et le mode de transmission des connaissances demeure magistral.

Votre solution graphique intégrée !

COREL DRAW! 6

L'excellence du graphisme 32 bits !

CorelDRAW 230 PREMIERS PRIX

Comprend

- CorelDRAW™ 6
- Corel PHOTO-PAINT™ 6
- CorelDREAM 3D 6
- Corel MOTION 3D 6
- Corel PRESENTS™ 6

Plus

- 25 000 images et symboles clipart
- 1 000 photos
- 1 000 polices TrueType® et Type 1
- Plus de 750 modèles 3D

Avec sa vitesse, sa puissance et sa précision exceptionnelles, ainsi que ses centaines de nouveautés, CorelDRAW 6 est l'incarnation même de l'excellence du graphisme 32 bits.

COREL GALLERY 2

UN EXTRAORDINAIRE CD-ROM D'IMAGES CLIPART... ET BIEN PLUS ENCORE !

15 000
Images clipart
(5 000 nouvelles images plus 10 000 images provenant de Corel GALLERY 1)

500 Polices (TrueType® et Type 1)

500 Photos (Version Windows® uniquement)

Versions Windows® et Macintosh® disponibles

IDÉAL POUR :

- Annonces
- Articles promotionnels
- Brochures
- Bulletins d'information
- Présentations multimédia
- ... et bien plus encore !

COREL STOCK PHOTO LIBRARY

- Exemptes de droits d'auteurs
- Format Kodak Photo CD
- Compatible PC & Mac
- Haute résolution, idéal pour la PAO

20 000
PHOTOGRAPHIES SUR 200 CD-ROM DANS CHAQUE BOITE !

KJR-0190-F

HAUTE RÉSOLUTION : 5 résolutions pouvant être modifiées de 128 X 192 à 2048 X 3072. Chaque image, d'un piqué exceptionnel, occupe environ 18 Mo de mémoire (non comprimée)

FONCTIONNALITÉS COULEURS : échelle de gris, 16 couleurs, 256 couleurs ou RVB (24 bits)

FILTRES D'EXPORTATION : Windows® : TIF, BMP, EPS, PCX, GIF. Macintosh® : TIFF et PICT

COMPATIBILITÉ avec tous lecteurs de CD-ROM (même sans support XA)

Participez au World Design Contest organisé par Corel de septembre 1995 à juillet 1996 (3 000 000 $ en prix). Pour recevoir le règlement du concours et un formulaire d'inscription, vous pouvez : composer avec un téléphone à touches le +1-613-728-0826, poste 3080, document n° 1130. Composer avec un téléphone à cadran le +1-613-728-8200, poste 81609. Vous pouvez également vous inscrire par fax en composant le +1-613-728-2891.

TECHNO DIRECT
Tel: 1.40.99.28.39
Fax: 1.40.99.28.88

Corel Corporate Licensing Program
Corel vous offre la possibilité de bénéficier d'une option de licence pour logiciel simple et rentable.
Pour recevoir nos informations (en anglais seulement) par télécopie, appelez le +1-613-728-0826, poste 3080 et demandez le document n° 1142.

05 90 65 12
http://www.corel.com
Centre de services Corel Micro Plume
Tél. : +33 (1) 40 92 76 17 Fax : +33 (1) 40 84 01 65
Minitel : 3615 Corel
kiosque Micro* : 36 01 16 26 Corel 1,29 FTTc / mn
Demandez l'envoi du logiciel gratuit de connection, au 3617 wintelligent (5,57 FTTC / mn)

L'odyssée des Zoombinis

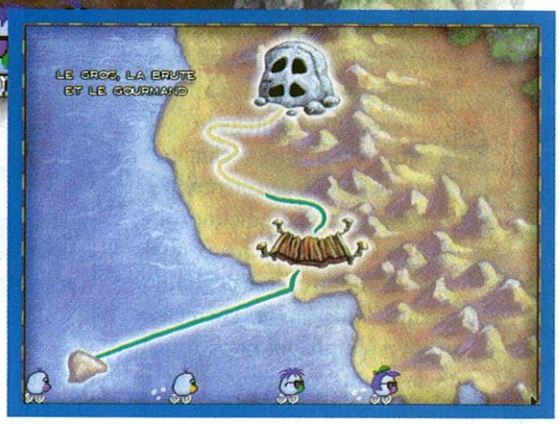
Courage, fuyons !

Ne dites pas à vos enfants qu'ils s'initient aux mathématiques et aux statistiques, ils croient qu'ils sont en train de sauver le monde. Celui des Zoombinis, de pauvres créatures maintenues en esclavage par les abominables Boursouflos. Essayez plutôt de résoudre vous-même les délicates énigmes qui parsèment l'épopée de ces sympathiques personnages.

A LES VOIR DÉAMBULER en file indienne vers un avenir incertain, on pourrait d'abord confondre les Zoombinis avec les Lemmings, célèbres vedettes des jeux du même nom. Pourtant, cette cohorte de petits bonshommes est bien à part. Outre le fait qu'ils ont une vocation pédagogique, ces Zoombinis jouent sur la différence, et non comme leurs aînés sur la similitude. Dès le début du jeu, l'enfant doit composer chaque personnage en associant tête, yeux, nez et pieds, choisis chacun parmi cinq variantes fort fantaisistes. Ainsi composés, les Zoombinis, baptisés d'un nom aléatoire, se dotent d'un comportement particulier. Et c'est de cette aptitude que découle le principe du CD-Rom, destiné à enseigner la logique aux enfants de 8 à 12 ans.

Variés dans leur nature et leurs difficultés, les exercices s'appuient sur un raisonnement logique, que l'enfant doit mettre à jour. Rien de scolaire ici, le CD-Rom cache bien son jeu : c'est une véritable aventure qu'il met en scène, et avec beaucoup d'humour.

L'enfant doit sauver les Zoombinis de la domination des Boursouflos, infâmes capitalistes qui ont envahi leur île, allant jusqu'à piller les richesses locales, supprimer les congés payés et imposer des heures supplémentaires (non rémunérées !) aux paisibles



habitants. Dans leur fuite (en avant), les Zoombinis, en rang par seize, affrontent une série d'épreuves. Premier coup dur : les gorges allergiques. Pour les traverser, les petits bonshommes ont à leur disposition deux passerelles. Mais voilà ! l'une n'accepte que les personnages affublés d'une certaine particularité physique, l'autre a encore d'autres exigences en termes d'anatomie.

C'est en faisant plusieurs tentatives que l'enfant est amené à comprendre ce principe. Principe décliné avec des variantes et davantage de complexité dans les nombreuses autres étapes du voyage. Au fil de leurs pérégrinations, certains Zoombinis se retrouvent abandonnés sur le pavé, tandis que d'autres sont sauvés. A certaines étapes, tel l'abri du rocher, l'enfant se trouve confronté à un dilemme : tant qu'il n'aura pas réuni seize Zoombinis, il ne pourra pas continuer. Il faut alors aller en rechercher et réussir à les amener jusqu'à l'endroit fatal.

Pour revenir à un lieu déjà visité, l'enfant peut s'aider d'une carte qui, en même temps, lui montre le chemin qu'il reste à parcourir jusqu'à l'ultime étape, Zoombiniville, terre promise des charmants personnages.

Ce sauvetage n'est pas l'affaire d'un jour. Allers et retours, épreuves de plus en plus difficiles, nécessitant d'agir par tâtonnement et élimination, modification des critères de réussite lorsque l'on revient sur un lieu… le périple des Zoombinis est un véritable casse-tête. De quoi se remuer les méninges et aiguiser sa perspicacité. Il n'est pas interdit aux parents de donner un coup de main à leur progéniture : les adultes sont gâtés, puisque le manuel leur réserve de précieux indices pour comprendre une logique pas toujours si évidente. Et, en plus, il les rassure sur les facultés que chaque épreuve sollicite.

Installation

Sur Macintosh, vous pouvez faire glisser dans le dossier Système les extensions nécessaires si vous n'en disposez pas déjà (à savoir QuickTime 2.1, QuickTime PowerPlug pour Power Mac, Sound Manager 3.1, QuickTime

L'Odyssée des Zombinis
CD-Rom Windows et Mac.
En français. Editeurs : Broderbund/ Ubi Soft. Distributeur : Ubi Soft.
Prix : env. 350 F TTC

Musical Instruments). Vous pouvez démarrer l'application à partir du CD-Rom en cliquant sur son icône ou installer préalablement des fichiers sur le disque dur – ce qui accroîtra les performances. Dans les deux cas, le jeu crée dans un dossier Zoombini un fichier utilisateur permettant de sauvegarder une partie afin de la reprendre ultérieurement.

Sous Windows 3.1 ou Windows 95, cliquez respectivement sur Install.exe ou Autorun : le programme vous avertit qu'il installe des fichiers (environ 1,4 Mo) dans un répertoire (que vous pouvez éventuellement modifier). Il détecte ensuite s'il existe un gestionnaire Midi à l'intérieur de votre PC. Si oui, il vous invite à écouter la façon dont il joue la musique ; si non, il installe un gestionnaire. En ce qui concerne QuickTime, en revanche, le programme ne cherche pas à savoir si vous possédez déjà une version de l'utilitaire, mais vous contraint à copier la sienne (la version 2.03, en l'occurrence).

/ Martine Guenzet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Configuration minimale

- **PC 486, Windows 3.1 ou 95, 8 Mo de mémoire.**
- **Mac 68040 ou Power Mac, 8 Mo de mémoire (dont 5 Mo disponibles).**

GramR Junior – Le plaisir d'écrire
En français. CD-Rom Windows.
Coéditeurs : Jériko et Edit.
Prix : env. 300 F TTC.

GramR Junior – Le plaisir d'écrire

Plumes en herbe

Ecrire son premier roman, passer une petite annonce ou rédiger son journal intime... GramR Junior – Le plaisir d'écrire distille aux jeunes auteurs les principales bases de l'écriture afin de leur permettre de jongler avec les mots dans un environnement, graphique et sonore, superbe.

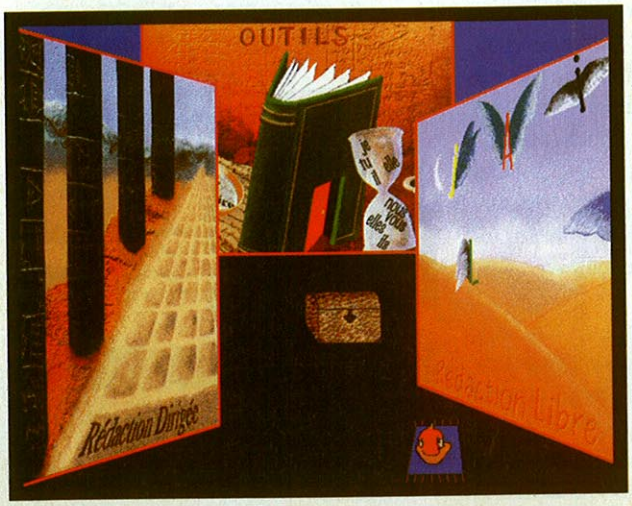
DESTINÉ AUX AUTEURS en herbe âgés de 8 à 14 ans, ce professeur de français électronique ambitionne de les accompagner dans leurs premières créations, en leur dévoilant tous les secrets des différentes étapes de l'écriture. «*Ecrire, c'est exprimer des sentiments, des goûts, des opinions, c'est vouloir informer, expliquer, ou tenter de persuader, d'inciter, d'amuser ou de distraire*», professe le CD-Rom.

Toutes les ficelles des différents types de textes y sont détaillées : les textes informatifs (de l'article de presse à la biographie, en passant par le résumé de lecture), les textes expressifs (du poème à la lettre d'opinion), les textes incitatifs (message publicitaire ou dépliant) et les textes narratifs (récit historique, conte, journal intime...).

A chaque type de texte s'ajoute sa définition et son plan détaillé, que le jeune rédacteur pourra comparer avec celui d'un document réel pour en repérer les étapes. Avant de construire son propre plan et filer sur le traitement de texte pour laisser libre cours à son imagination. Avec, sous la main, la possibilité de revenir au plan et de s'appuyer sur les outils proposés par le programme : un précis de grammaire, qui permet de vérifier les principales règles grammaticales ; un «conjugueur», qui affiche toutes les déclinaisons d'un verbe en deux temps trois mouvements ; un dictionnaire, qui recense les principaux mots, leur définition et celle des homonymes, ainsi qu'un correcteur orthographique qui ne reconnaît que les mots contenus dans le dictionnaire du programme, mais qui est réactualisable puisqu'il autorise la saisie de mots nouveaux – à condition, bien sûr, de les orthographier correctement !

A tout moment, l'enfant peut consulter les conseils de rédaction prodigués à l'écran (comme l'organisation des idées ou la vérification de la pertinence des mots employés) avec des phrases simples : «*Penser à bien mettre les signes de ponctuation afin de faire respirer le texte et le rendre compréhensible, éviter les répétitions, s'assurer que chaque phrase est complète et a du sens*».

Si l'angoisse de l'écran blanc se fait sentir, pas de panique : l'ordinateur a des idées à revendre. D'un clic sur le dé magique, des histoires sonores, des images, des verbes et des adjectifs surgissent comme une bouée de sauvetage, à laquelle le jeune écrivain pourra s'accrocher pour commencer son histoire.



Configuration minimale

- **PC 486DX/33, Windows 3.1, 4 Mo de mémoire.**

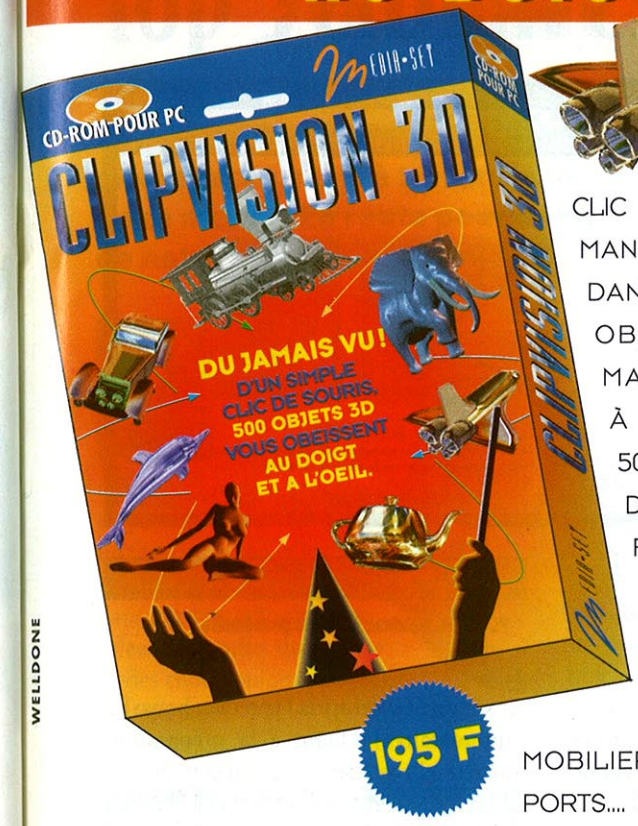
Installation

A partir de Windows 3.1, il faut ouvrir le Gestionnaire de fichiers et cliquer sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, il suffit de lancer Install.exe et de suivre les instructions afin de se plonger dans ce grimoire électronique.

/ Florence Serpette

- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

DANS L'UNIVERS CLIPVISION 3D, LA 3ème DIMENSION VOUS OBEIT AU DOIGT ET A L'OEIL.



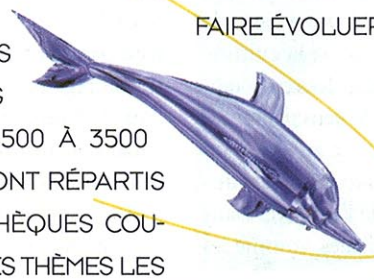
AVEC CLIPVISION 3D, EN TEMPS RÉEL ET D'UN SIMPLE CLIC DE SOURIS, VOUS POUVEZ MANIPULER ET FAIRE ÉVOLUER DANS L'ESPACE PLUS DE 500 OBJETS, DÉFORMABLES ET MANIPULABLES À VOLONTÉ, CES 500 CLIPMODELS DISPOSENT DE 500 À 3500 FACETTES ET SONT RÉPARTIS EN 28 BIBLIOTHÈQUES COUVRANT TOUS LES THÈMES LES PLUS UTILISÉS : ANIMAUX, ARCHITECTURE, MOBILIER, PERSONNAGES, TRANSPORTS.... INTERVENEZ SUR LEUR TEXTURE, EFFECTUEZ DES ROTATIONS, MODIFIEZ L'ANGLE ET LA COULEUR, MAITRISEZ LES REFLETS, LA 3D VOUS OBÉIT AU DOIGT ET À L'OEIL!

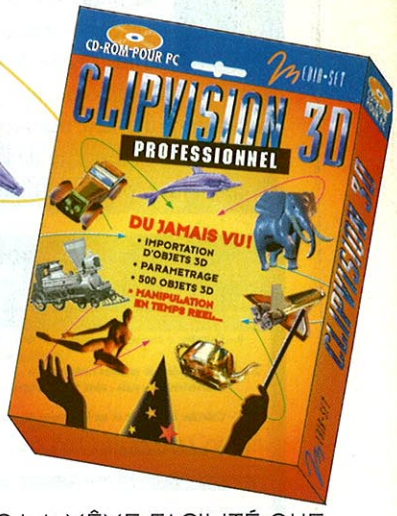
CLIPVISION 3D (PC/CD-ROM)

REF. 819 :195 F.

CLIPVISION 3D
VERSION PROFESSIONNELLE

CLIPVISION 3D PRO VOUS OFFRE EN PLUS LA POSSIBILITÉ DE POSITIONNER PRÉCISÉMENT ET D'IMPORTER DES OBJETS EN 3 DIMENSIONS CRÉÉS AU FORMAT DXF 3D FACES, DE LES FAIRE ÉVOLUER ET DE LES MANIPULER AVEC LA MÊME FACILITÉ QUE LES 500 CLIPMODELS À VOTRE DISPOSITION.





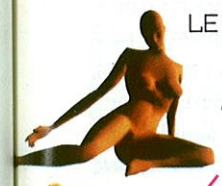
CLIPVISION 3D PRO (PC/CD-ROM)

REF. 821 :495 F.

CLIPVISION 3D EST UN LOGICIEL 32 BITS QUI FONCTIONNE SUR 486 DX2 66 MHz (MINIMUM) AVEC 8 Mo DE RAM ET WINDOWS 3.11 OU WINDOWS 95

CLIPVISION 3D

UNIQUE ET RÉVOLUTIONNAIRE, LE LOGICIEL CLIPVISION 3D VOUS PERMET DE CRÉER ET DE METTRE EN SCÈNE VOTRE PROPRE UNIVERS 3D SANS CONNAÎTRE NI L'INFORMATIQUE, NI LE DESSIN !



MEDIA•SET

UN CD-ROM D'AVANCE

WELLDONE

BON DE COMMANDE A envoyer à MediaSet - Parc d'activité les Radars - 24 rue Condorcet - 91700 Fleury - Tél.: (1) 69 06 15 15 - Fax : (1) 69 06 40 90

☐ **Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue MediaSet**

Distribué aussi par :
ADVITAM - Le spécialiste graphique
152/154, rue des Pyrénées
75020 Paris
Tél.: (1) 44 93 87 10 - Fax: (1) 43 48 25 65.

Réf.	Titres	Qté	Prix

30 F de frais d'expédition France métropolitaine uniquement (Colissimo). Gratuit pour toute commande supérieure à 500 F

TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊

Expire fin : ⌊_⌊_⌊_⌊ Date et signature

☐ Chèque à l'ordre de MediaSet

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville / Code Postal : .....

Service lecteurs n° 9

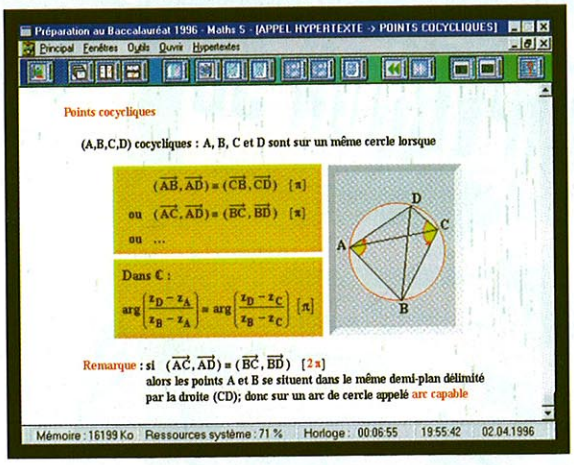
SVM M 05/96

Les Clés du bac 96 (maths série S)
CD-Rom Windows. En français.
Editeur : Colorado technologies.
Distributeur : Alpa Euro-CD.
Prix : env. 270 F TTC.

Les Clés du bac 96

Pas de quoi mater ses maths !

Programme d'urgence pour ceux qui n'ont pas vu passer l'année, mais qui voient le bac arriver ? Quoi qu'il en soit, ce type de bachotage sans grand contenu pédagogique nous a laissés très sceptiques.

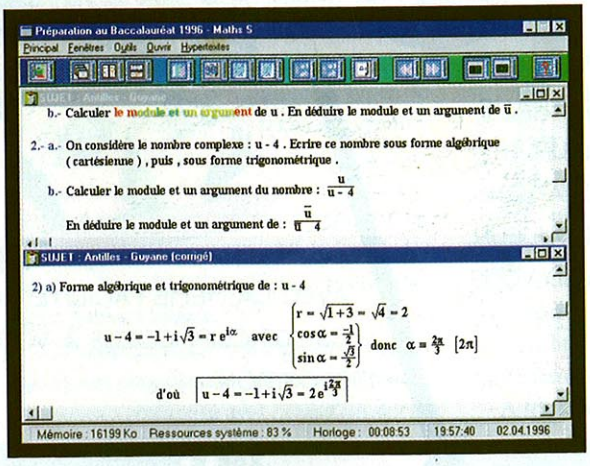


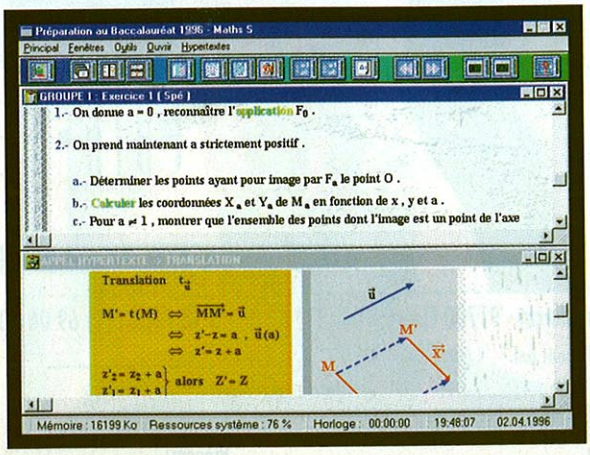
LE BAC est un point de passage incontournable, une sorte de minimum vital de la culture. On comprendra, dans ces conditions, que les lycéens tiennent à décrocher leur diplôme, fût-ce au prix d'un bachotage de dernière minute, façon de s'immerger dans le contexte de l'épreuve. Dans des matières réputées difficiles, comme les mathématiques en terminale S, une telle manière de faire, si elle n'est pas accompagnée par un travail régulier fourni tout au long de l'année scolaire, nous paraît avoir bien peu de chances de porter ses fruits.

L'objectif avoué des Clés du bac, c'est la mise en situation dans les conditions de l'examen : pour cela, le lycéen dispose d'un choix de sujets au bac (assez limité, puisqu'il porte sur les années 1994, 1995 et 1996 – hypothétique, bien sûr), d'une horloge qui lui permet de se chronométrer et de s'imposer une limite de temps, et d'un cours auquel on peut accéder soit directement, soit au moyen de liens hypertexte, dans le contexte d'une résolution d'exercices. On imagine difficilement un candidat au bac être autorisé à consulter sa leçon pendant l'épreuve…

Le cours proposé, s'il reprend bien l'intégralité du programme de terminale S, se résume à une série d'exposés des notions à connaître, sans aucune réelle explication et sans le moindre exercice associé qui permettrait de mieux comprendre. N'importe quel livre est plus explicite. Les sujets font l'objet de corrigés du même type que ceux que l'on peut trouver sur un Minitel après l'épreuve : bravo les commentaires ! Quant à la préparation concrète, elle se résume en tout et pour tout à deux QCM : on coche sur l'écran les bonnes cases, et l'on obtient une note en fin de test. Là encore, le corrigé est réduit à sa plus simple expression…

En définitive, si vous comptez sur un programme pour vous aider à comprendre, passez votre chemin. Les Clés du bac 96 sont tout au plus destinés à un bon élève qui voudrait faire quelques exercices supplémentaires. Bref, du zèle !





Configuration minimale

- PC 386DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.

Installation

Cliquer sur Install. Choisir entre l'installation minimale (quelques kilo-octets) ou l'installation complète (19 Mo). On démarre ensuite en double-cliquant sur l'icône du logiciel.

Jacques Deconchat

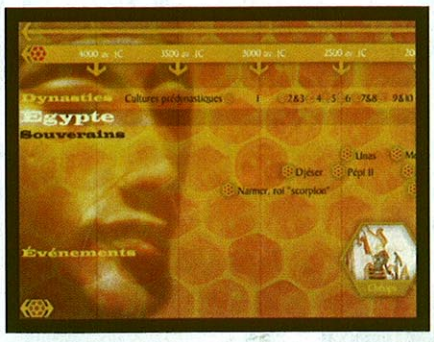
- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

Les Grands Hommes de l'Antiquité
CD-Rom Windows et Mac.
En français. Editeur : Arborescence.
PC MAC Distributeur : Havas Edition électronique.
Prix : env. 300 F TTC.

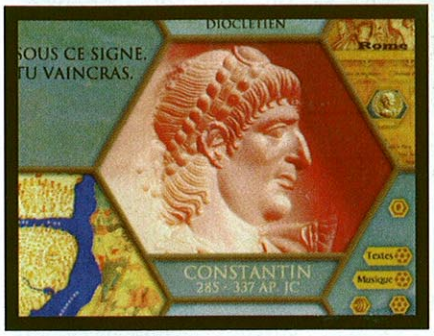
Les Grands Hommes de l'Antiquité

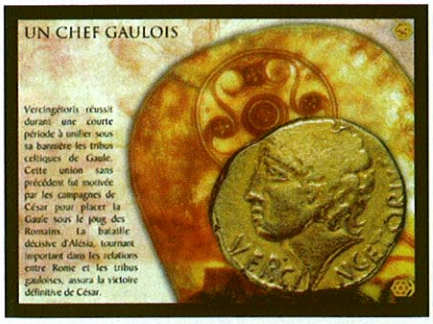
Top 50 avant J.-C.

Après avoir consulté ce CD-Rom consacré aux grands hommes de l'Antiquité, vous ne verrez plus l'histoire de la même façon, mais à travers le parcours des grands de ce monde. En route pour un petit tour aux sources de notre propre histoire...



PRÈS LES SUPERBES Monet, Verlaine, Debussy et autres Gauguin, Baudelaire, Tchaïkovski, Guy Casaril, maître en collection chez Arborescence, change de sujet avec un titre consacré aux grands hommes de l'Antiquité, dans une nouvelle série intitulée « L'essentiel du savoir ». Et des choix toujours très éclectiques : tenez ! prenez son Léonidas, par exemple. Vous trouvez quoi ? Un illuminé sectaire qui prône – excusez du peu ! – les valeurs spartiato-japonaises afin de faire de valeureux guerriers, de ceux qui partent à trois cents pour arrêter quinze mille Perses, et qui se retrouvent tous dans une sublime inscription sur une pierre tombale (« Passant, va dire à Sparte que nous sommes morts ici pour obéir à ses lois. »). Bref, les Grands Hommes de l'Antiquité (il y en a vingt-quatre), c'est un vrai sac à malice, un piège où Vercingétorix voisine avec Ramsès II, et Gilgamesh avec Socrate.





On démarre sur une galerie de portraits, rangés suivant les quatre époques retenues : Mésopotamie, Egypte, Grèce et Rome. Un clic sur la tête qui vous intéresse, et le spectacle commence : accompagnement musical superbe (il serait dommage de s'en priver), pages enchaînées les unes aux autres façon diaporama, avec un texte explicatif disposé sur un fond illustré d'une iconographie d'époque (murs peints, statues, pièces de monnaie, bronzes...).

Certains passages offrent un bouton à cliquer pour un complément parlé, en général assez bref. Des cartes permettent de mieux situer les lieux mentionnés. On comprendra mieux, grâce à ce CD-Rom, certaines évolutions de l'histoire telles que la disparition assez rapide de l'empire romain, suite aux choix orientaux de l'empereur Constantin, le créateur de Constantinople.

Un travail de qualité, très bien réalisé, mais on est un peu déçu par l'interactivité, limitée, et par le moule trop rigide de la présentation ; on aurait aimé pouvoir aller beaucoup plus loin dans la connaissance des sujets exposés.

Configuration minimale

- PC 486, 4 Mo de mémoire.
- Mac LC, 4 Mo de mémoire.

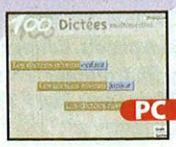
Installation

Sur PC, cliquer sur Install. Une icône de démarrage est placée sur le disque dur.

Sur Macintosh, il suffit de cliquer sur l'icône Antiquité.

/ Jacques Deconchat

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique



100 Dictées multimédias
En français.
CD-Rom Windows.
Editeur : V Multimédia.
PC Distributeur : Empreinte Digitale.
Prix : env. 200 F TTC.

100 Dictées multimédias

Cours d'orthographe

Décidément, le multimédia mène à tout... même aux dictées qui ont rythmé notre parcours scolaire. Portrait d'un CD-Rom utile.

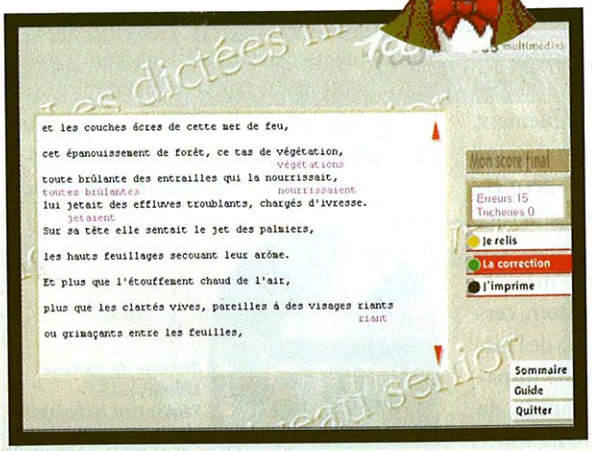
DEPUIS BIEN DES ANNÉES, l'apprentissage et le contrôle de l'orthographe prennent fin avec le collège, lors de l'entrée en classe de seconde. Pourtant, nul ne saurait mettre en doute l'impact réel de cette discipline. Une lettre de motivation bourrée de fautes aura beaucoup de mal à convaincre, quelles que soient les compétences du candidat. Et, en dépit de leurs progrès constants, les correcteurs orthographiques et grammaticaux des traitements de texte sont bien en peine d'éviter certaines bévues. Sans compter qu'ils ne peuvent évidemment pas être appliqués au courrier manuscrit.

Dans un tel contexte, ce titre prend tout son sens. Il propose une centaine de dictées, lesquelles sont réparties selon trois niveaux de difficulté : enfant (à partir de 8 ans), junior (à partir de 12 ans) et senior (16 ans et plus). Les textes, qui ont été sélectionnés par une équipe d'enseignants, sont tous issus d'œuvres d'auteurs, de Balzac à Zola, en passant par Hugo, Maupassant, Montesquieu, Montherlant et Sand. La méthodologie se révèle extrêmement simple, et elle est d'ailleurs expliquée vocalement par un « professeur ».

Après avoir préalablement choisi son niveau, l'utilisateur sélectionne le texte voulu, en faisant défiler, au besoin, la liste récapitulative. Avant même de commencer la dictée, le programme propose une lecture et/ou une écoute. Lors de la dictée, les textes sont décomposés en phrases ou en segments de phrase courts, qui peuvent être réécoutés à volonté. Le facteur temps n'intervient pas : le programme attend que l'élève valide chaque segment de texte à l'aide de la touche Entrée avant de passer à la suite. Pour dire les textes, les concepteurs ont fait appel à des élèves du célèbre cours Florent, où nombre d'acteurs, comme Francis Huster, Isabelle Adjani, Sabine Azéma ou Sophie Marceau, pour n'en citer que quelques-uns, ont été formés.

Le résultat ne déçoit nullement : le ton est juste et la diction impeccable – soulignant bien, en particulier, les liaisons, mais sans tomber dans les excès de la dictée de Topaze ! Le seul regret que l'on puisse avoir concerne la qualité des enregistrements sonores, entachés d'un souffle, lequel ne nuit heureusement pas à la compréhension.

Pendant que se déroule la dictée, l'élève peut solliciter une aide, qui affiche l'orthographe exacte du mot en cours de frappe. A l'issue de la dictée, le programme permet une dernière correction, le texte étant relu lentement et d'une traite. On peut alors procéder à la correction ; les mots corrigés apparaissent en rouge sous les mots qui ont été écrits. En revanche, il n'apporte aucun élément de réponse à propos de la nature des fautes. Le programme détermine ensuite le score (erreurs et tricheries) et en tire quelques commentaires bien sentis.



Configuration minimale

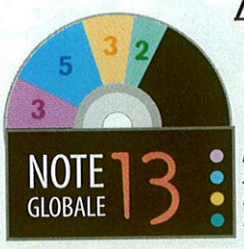
- PC 486, 8 Mo de mémoire, Windows 3.x ou 95.

En dépit de l'aspect quelque peu étriqué de l'usage du multimédia (limité aux enregistrements sonores et à l'animation succincte du professeur), ce CD-Rom remplit correctement son rôle et se révèle un bon choix, d'autant que son prix (environ 200 F TTC) est attractif. A noter, enfin, que d'autres dictées en anglais, en allemand et en espagnol devraient voir le jour en cours d'année.

Installation

Le programme d'installation, d'une grande simplicité, laisse à l'utilisateur le choix du répertoire d'installation. Il se charge ensuite de recopier le fichier d'exécution (277 Ko) et de créer fenêtre de programme et icône de lancement. En revanche, le CD ne dispose pas d'un module de lancement automatique de l'installation et/ou du programme sous Windows 95.

/ *Jacques Harbonn*



NOTE GLOBALE 13

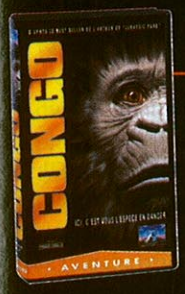
- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

ICI, C'EST VOUS L'ESPECE EN DANGER

ACTUAL SCREEN SHOTS SHOWN

LANCÉ SUR LES TRACES D'UNE ÉQUIPE D'EXPLORATEURS, ENGLOUTIS DANS LA JUNGLE, VOUS DEVEZ ATTEINDRE ZINJ, UNE CITÉ DISPARUE QUI CACHE UN FABULEUX TRÉSOR. HEUREUSEMENT, VOUS ÊTES BIEN ÉQUIPÉ POUR AFFRONTER GORILLES, FAUVES, TRIBUS, CYCLONES, ETC.

• Ambiance sonore et visuelle exceptionnelle : vous êtes vraiment dans la jungle • Aventure captivante, nombreuses énigmes à résoudre • Scénario original jouant sur la magie de la cité légendaire et les technologies les plus futuristes • Animations et séquences vidéo d'excellente qualité • Suspense permanent.



CONGO : le film
Demandez la cassette dans tous les vidéoclubs

"Une aventure graphiquement superbe dans un environnement original. Des énigmes intelligentes. Un scénario à rebondissements. Un jeu d'aventure qui tient toutes ses promesses".

PC PLAYER

"L'ambiance sonore est parfaite, les bruitages et la musique collent parfaitement à cette atmosphère de jungle hostile. De beaux graphismes...90%"

PC TEAM

CONGO THE MOVIE™

DESCENT INTO ZINJ

Service lecteurs n° 14

PC CD-ROM

Distribué par CIC BP 13, 78142 VÉLIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

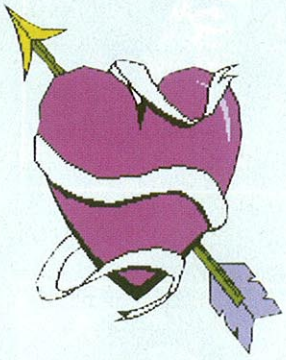
Congo: The Movie ™ & © 1995 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Game Design and Software Code © 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved.

VIACOM NEWMEDIA

Print Shop Deluxe Ensemble II
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Broderbund.
Distributeur : Ubi Soft.
PC Prix : NC.

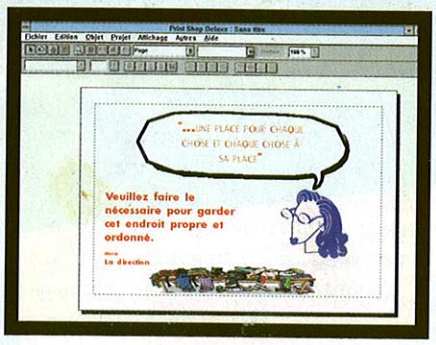
Print Shop/Print Artist 3.0

Impression personnelle



Pour réaliser des cartes de visite, des cartes de vœux ou des banderoles, rien ne vaut un logiciel de PAO simplifiée... Bilan de la confrontation entre deux ténors du marché.

IL VOUS EST SANS NUL doute arrivé de vouloir mettre à profit les capacités de création artistique de votre traitement de texte ou de votre logiciel de dessin pour établir un menu, une invitation ou quelque autre annonce. Si ce type de travail est possible, il n'en reste pas moins fastidieux. Certes, les logiciels de PAO permettent de dépasser plus aisément les difficultés, mais ils sont souvent coûteux et imposent une longue prise en main avant que l'on puisse les maîtriser. C'est à partir de telles constatations que Broderbund a débuté, il y a déjà quelques années, sa série des Print Shop, un logiciel de PAO simplifiée dédié aux petits travaux. Sa dernière version, Print Shop Deluxe Ensemble II, profite de l'expérience accumulée par l'éditeur. Pourtant, elle va devoir se frotter à Print Artist, un logiciel de Sierra, autre géant nouveau venu dans le monde des logiciels de productivité personnelle. Lors de notre test, ce dernier était encore en version américaine (une version entièrement «localisée» devrait être disponible en mai).



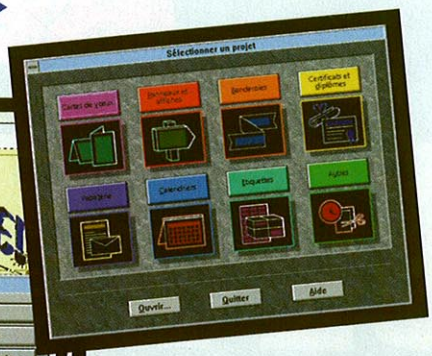
Un grand choix de modèles

Print Shop et Print Artist offrent un vaste éventail de documents préétablis, qui peuvent servir de base à la création. Cartes de vœux, panneaux et affiches, banderoles, certificats et diplômes, étiquettes, en-têtes de lettres, enveloppes, cartes postales, cartes de visite et autres calendriers sont ainsi disponibles dans les deux programmes. Print Shop dispose d'un choix plus vaste de calendriers (annuel, mensuel, hebdomadaire ou quotidien, face au seul calendrier mensuel de Print Artist) et d'une possibilité de création d'étiquettes. Print Artist, lui, offre des modèles de pliages qui réjouiront les plus jeunes. Les deux programmes disposent d'un choix étendu de documents types pour chaque catégorie, mais Print Artist est un peu plus riche dans ce domaine. Tous deux évitent à l'utilisateur de se perdre dans la multitude des documents proposés, en les classant par thèmes et en offrant une très utile option de prévisualisation. Dans les rares cas où l'utilisateur ne trouverait pas son bonheur dans la vaste banque fournie, les deux programmes sont dotés d'une option de création complète (à partir d'un document vierge ou au gabarit déjà établi).

Une grande simplicité d'usage

En dépit de la qualité de finition des documents proposés, il est rare que l'utilisateur ne soit pas amené à effectuer quelques retouches, ne serait-ce que pour adapter le texte. Là encore, les deux programmes jouent la carte de la simplicité – Print Shop étant plus intuitif. Ils fonctionnent selon le principe des blocs propre à la PAO. Ainsi, afin de déplacer un texte sur le document, il suffit de sélectionner le bloc correspondant en cliquant dessus, puis de le replacer à l'emplacement désiré par un classique Glisser à la

Dans Print Shop, les projets se subdivisent en sous-projets et en catégories, afin de faciliter les choix. ▶



◀ *Quant aux principales options de modification du texte, elles sont rassemblées dans une même fenêtre.*

Configuration minimale de P. Shop

- PC 486, Windows 3.x ou 95, 8 Mo de mémoire.

Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

Print Artist
En anglais. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Sierra.
Prix : env. 300 F TTC (offre de lancement en mai à env. 150 F TTC).

souris. Le changement du texte est tout aussi intuitif : un double clic dans le bloc texte fait apparaître une fenêtre de dialogue, qui permet de procéder aux modifications.

Les deux programmes offrent une bibliothèque de vers et de citations propre à enrichir le document de sentences bien senties. En matière de texte, Print Shop va encore plus loin. En effet, il dispose d'une option de fusion qui autorise un publipostage automatique. Une option bien précieuse lorsqu'il s'agit d'expédier un document personnalisé à différentes personnes (une invitation ou un faire-part, par exemple).

Tout comme les textes, les graphismes peuvent être déplacés ou changés. Print Artist et Print Shop n'offrant pas d'éditeur de dessin, l'utilisateur doit passer par d'autres programmes pour retravailler un graphisme, et puiser dans la très vaste bibliothèque fournie pour en changer. Comme pour les documents types, la recherche est facilitée grâce à un classement par genre, complété d'une prévisualisation.

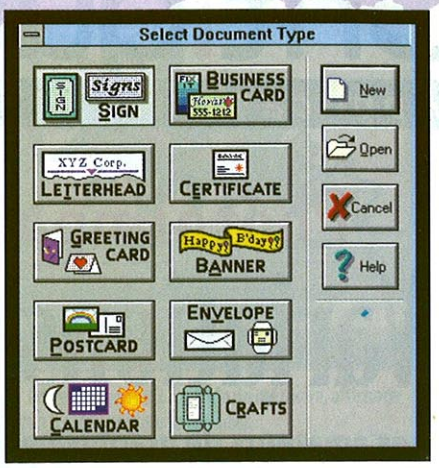
Les manipulations de blocs

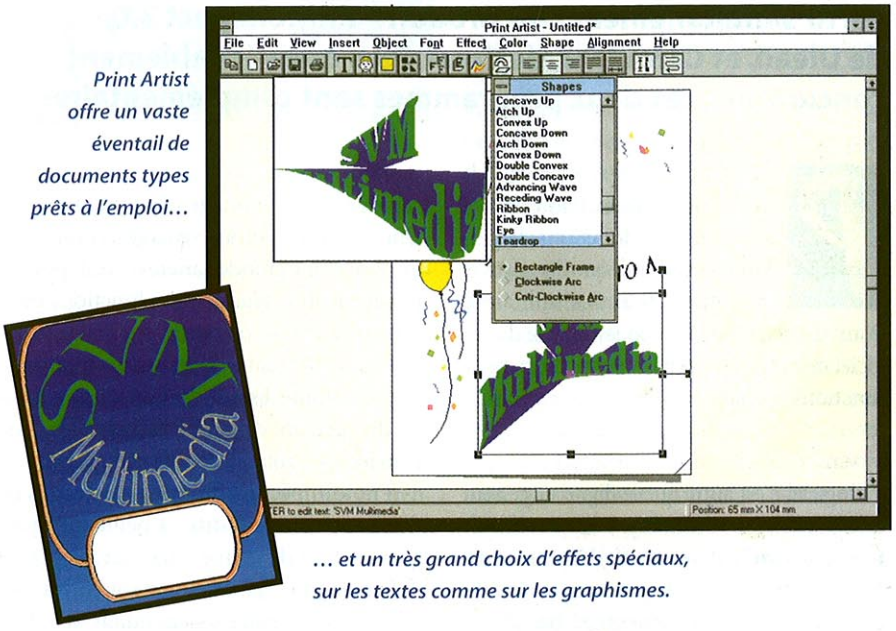
Les deux programmes se tiennent au coude à coude dans ce domaine : ils prennent tour à tour l'avantage dans la réalisation d'une tâche particulière. Les blocs (textes et graphismes) peuvent être redimensionnés et travaillés facilement. Print Shop se contente d'offrir les classiques poignées d'angle dédiées au changement de taille. Print Artist va plus loin, enrichissant ses blocs d'une poignée d'inclinaison et d'une poignée de rotation. La rotation est également présente dans Print Shop, par le biais d'un menu dédié moins pratique, tandis que l'inclinaison en est tout simplement absente.

Les deux programmes disposent d'options d'alignement horizontal et vertical. Print Shop prend l'avantage dans la gestion des alignements des blocs au sein du document, mais Print Artist l'emporte pour l'alignement du contenu des blocs dans leur espace.

Les effets spéciaux

Rien ne vaut quelques effets spéciaux pour personnaliser plus encore sa création. Print Artist se montre le plus riche, sans que Print Shop n'apparaisse pour autant indigent. Toutefois, ce dernier n'autorise ces effets spéciaux que pour les titres. Print Shop dispose dans ce cas d'un bon éventail de trucages et de déformations – toboggan, pont, demi-cercle, papillon, perspective, éventail et autre fanion, soit un total de vingt et une déformations. Il dispose aussi de vingt-cinq effets de lettres qui portent sur le contour, le remplissage et l'ombrage, un dernier effet étant « personnalisable » par l'utilisateur.





Print Artist offre un vaste éventail de documents types prêts à l'emploi…

… et un très grand choix d'effets spéciaux, sur les textes comme sur les graphismes.

Ce programme permet enfin de choisir librement l'une des couleurs de la palette.

Print Artist, pour sa part, ne limite pas ses trucages aux seuls textes de titre, mais les applique indifféremment à tous les blocs. L'éventail, encore plus vaste, comprend trente-trois déformations de base (on retrouve celles de Print Shop, ainsi que des déformations en forme d'œil, de vase, de larme, de vague, etc.), pouvant chacune s'appliquer selon trois modes différents (en rectangle, en arc horaire ou anti-horaire), soit une centaine au total. S'y ajoute des effets particuliers pour les lettres (ombrages, contours et remplissages, mais aussi spirales, effets 3D et autres effets de perspective), chacun pouvant être paramétré de multiples manières. Enfin, aux couleurs de la palette viennent se joindre des effets de couleur : arc-en-ciel et autres dégradés.

La finition et l'impression

Les deux programmes disposent d'options propres à embellir le document final : cadres, ombrages, bordures, bulles… Leur mise en œuvre reste très simple, à la portée de tous. Les documents issus de ces programmes étant destinés à être imprimés, le module d'impression devient ici capital. Print Artist et Print Shop s'en tirent avec brio, offrant une prévisualisation en monochrome ou en couleurs. Cependant, Print Shop possède un petit avantage, car il dispose d'une option contour pour réaliser des images à colorier.

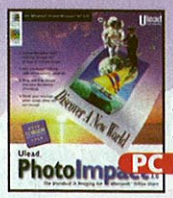
Les deux programmes remplissent parfaitement leur rôle. Il ne faut pas plus de quelques minutes pour adapter l'un des documents existants, et à peine plus de temps pour une création personnalisée. Si Print Shop est le plus intuitif des deux, Print Artist se révèle le plus riche. A vous de choisir…

/ Jacques Harbonn

Configuration minimale de P. Artist

- **PC 486, Windows 3.x ou 95, 8 Mo de mémoire.**

Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●●

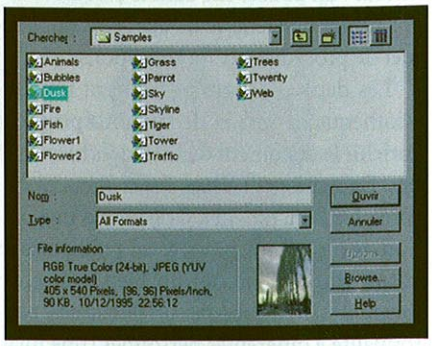


PhotoImpact 3.0
En anglais. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Ulead.
Prix : NC.

PhotoImpact 3.0/CorelXara

Variations sur images

Les amateurs de graphisme sur ordinateur vont être ravis : deux grands éditeurs spécialistes du genre viennent de sortir simultanément leur produit – PhotoImpact 3.0, de Ulead, et CorelXara, de Corel. Plus que véritablement concurrents, ces deux programmes sont complémentaires.



La prévisualisation des images de PhotoImpact est bien pratique.

PLUS PARTICULIÈREMENT dédié à la retouche d'images, PhotoImpact est assorti de fonctions de gestion de bibliothèque d'images et de différents autres utilitaires. Pour sa part, CorelXara joue la carte du logiciel de dessin vectoriel et se voit enrichi de fonctions bitmap.

PhotoImpact 3.0

Ce logiciel n'est autre que le digne successeur d'ImagePals 2.0, du même éditeur. Afin de mieux tirer profit des capacités des processeurs utilisés à ce jour, le programme ne tourne que dans des environnements 32 bits : Windows 95 ou Windows NT. Si PhotoImpact 3.0 a été conçu sur le modèle de son prédécesseur (les habitués d'ImagePals ne seront pas dépaysés), il propose son lot d'innovations.

Ainsi, lors de l'ouverture d'une image, le sélecteur de fichiers fait apparaître en temps réel des informations sur celle-ci, ainsi qu'une prévisualisation en réduction. Cela est très pratique lorsque l'on veut retrouver rapidement une image dans une banque. Une fois l'image bitmap chargée, l'utilisateur dispose d'une grande variété d'outils pour la travailler ou la truquer. Les fonctions peuvent affecter tout ou partie de l'image, la sélection s'effectuant de multiples manières. Le programme dispose des classiques options de changement de taille, et aussi celles d'inclinaison, de rotation ou de perspective.

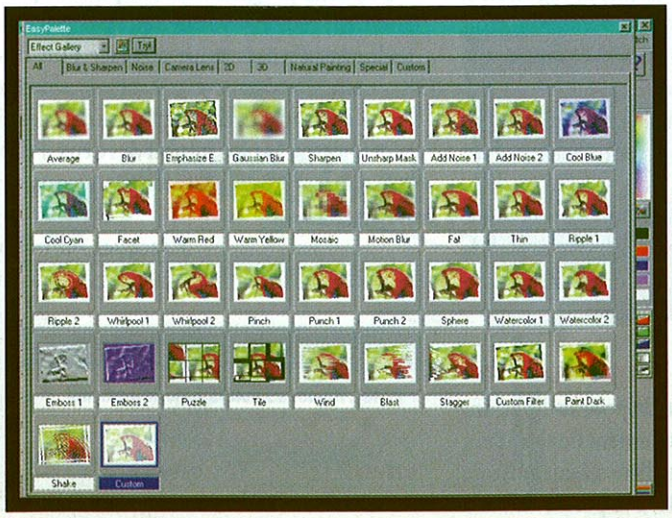
PhotoImpact n'offre que peu d'outils de dessin proprement dits : à peine quelques brosses, tout de même paramétrables et de différents types (pinceau, aérosol, crayon, fusain, craie et feutre). Cependant, d'autres «brosses» permettent de jouer sur la luminosité ou les contours d'une zone, ou encore d'étaler les couleurs. Si l'on retrouve les outils de remplissage (simple et dégradés) et une option Texte, il n'existe pas, en revanche, de forme prédéfinie.

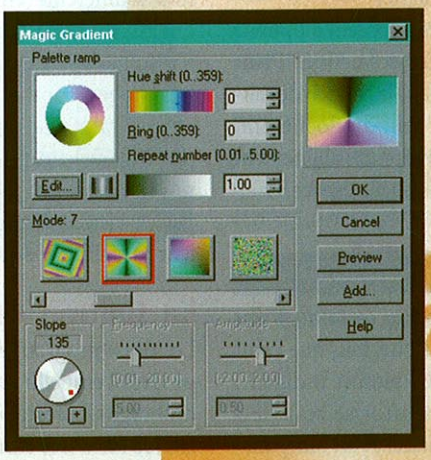
Dès que l'on aborde le domaine des effets spéciaux et autres trucages, PhotoImpact révèle sa puissance. L'image peut déjà être enrichie d'un ombrage et d'un cadre. Les textures sont d'une exceptionnelle diversité : «magiques», aux couleurs psychédéliques ou naturelles, reprenant l'aspect de différents éléments (briques, nuages, tissus, fleurs, etc.).

Les effets spéciaux sont riches, variés et originaux : effets de filtres photo (colorés, mosaïque…), tourbillon, onde, bossage, relief, vent…, soit trente-huit effets au total. Aussi, ceux-ci ne sont pas seulement nommés, mais présentés dans de petites diapositives, qui peuvent prendre pour sujet le bloc ou l'image active. Cet aspect très intuitif se retrouve dans le domaine du travail qui concerne la lumière et le contraste ou la balance des couleurs. Le programme offre

Configuration minimale

- **PC 486, Windows 95, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA, carte son (pour les démos).**

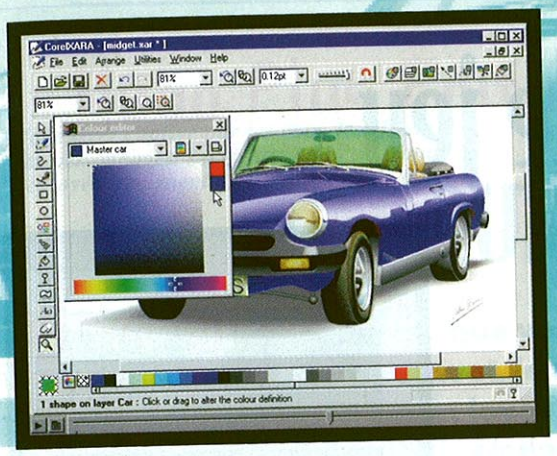




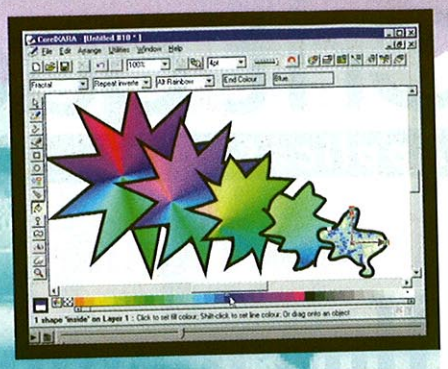
Les nombreux effets sont directement observables sur le sujet choisi. (A gauche.)

Les textures «magiques» proposent un large choix, fondé sur des effets de couleurs. (A droite.)

CorelXara
En français (sauf les démos).
CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Corel.
Prix : env. 1 700 F TTC.



Grâce à la couleur maîtresse, quelques secondes suffisent pour modifier la teinte générale de l'objet.



Cette «séquence» est le résultat obtenu par utilisation de l'outil Dégradé de formes, appliqué entre l'étoile de gauche et l'amibe de droite.

Configuration minimale

- PC 486, Windows 3.1x, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA, carte son (pour les démos).

même un certain nombre de traitements automatiques destinés à optimiser l'image sur un grand nombre de points.

Enfin, PhotoImpact dispose d'options complémentaires utiles : annulation à plusieurs niveaux, zoom variable, gestion des scanners à la norme Twain, module d'impression bien conçu avec prévisualisation…

D'autres utilitaires complètent ce programme principal. Citons l'excellent programme de capture, qui offre une grande variété de paramétrages, un album qui présente les images sous forme de diapos (parfait pour mettre de l'ordre dans sa photothèque, grâce à ses fonctions évoluées de recherche) ou encore un «visionneur» capable de reconnaître un grand nombre de formats. En outre, le CD-Rom contient une multitude d'images et de textures, lesquelles enrichissent encore les possibilités de création.

Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●●

CorelXara

A l'inverse de PhotoImpact, CorelXara met à profit le mode vectoriel, où l'image est définie comme un ensemble de formules mathématiques. Si, dans les premiers temps, cette méthode était plutôt réservée à des dessins simples en monochrome ou à des croquis industriels, la puissance croissante des ordinateurs a permis de l'étendre aux images artistiques. A l'inverse des images bitmap, les images vectorielles ne perdent rien en définition lors des *zoomings*, et ce, même à des rapports d'agrandissement impressionnants. En contrepartie, ils imposent au processeur une importante charge de calcul.

Si PhotoImpact montre sa maîtrise dans les trucages, CorelXara révèle sa puissance dans d'autres domaines, et offre une grande variété d'outils de dessin – dessin à main levée, courbes, formes de base prédéfinies (rectangle, cercle, étoile) –, très largement paramétrables. A l'instar de tous les objets vectoriels, ces figures peuvent ensuite être modifiées finement, en jouant sur les points d'ancrage et sur les lignes constitutives. CorelXara dispose d'un outil de dégradé de formes qui relie deux figures par des étapes intermédiaires proches de la technique du morphing. Le lien est dynamique, la modification de la forme de départ et/ou d'arrivée induisant le «recalcul» immédiat des phases intermédiaires. Cet outil ne couvre pas seulement la forme elle-même, mais aussi son contenu : couleur, dégradé ou image bitmap.

L'outil de remplissage des formes est d'une grande puissance et propose une série de dégradés de différents types (linéaire, circulaire, elliptique, conique, bitmap ou fractal), en fondu simple ou en arc-en-ciel, dont les couleurs et le gradient peuvent être librement définis. L'outil de transparence est tout aussi étonnant, et peut s'appliquer selon différentes dispositions et modes d'action.

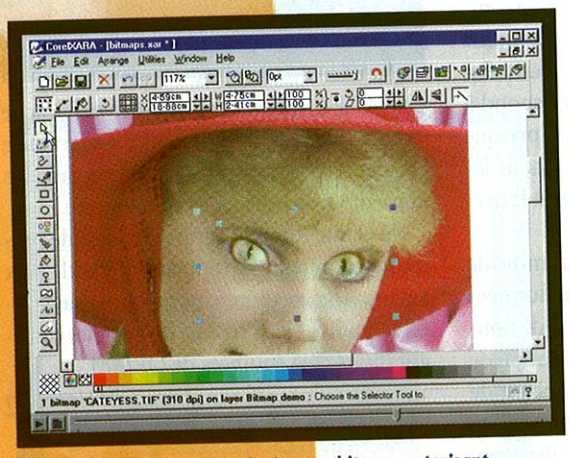
La gestion de la couleur dispose d'une option Couleur de base, qui permet de modifier la couleur d'un objet sans rien perdre des nuances dues à la réflexion de la lumière. Le moule, applicable aux formes et aux textes, permet de modifier l'enveloppe de l'objet, et donc sa forme. Déformations en sablier ou en bannière, perspectives diverses et autres effets d'étirement ne requièrent que quelques clics. Le texte bénéficie de cette même richesse. Il peut ainsi suivre les méandres d'une ligne directrice ou prendre les couleurs de l'arc-en-ciel.

Un certain nombre d'outils viennent encore enrichir les possibilités de CorelXara. Citons l'annulation sans limitation, les «galeries» – pour faciliter le choix des images bitmap, des polices, des cliparts ou des textures – ou l'original curseur qui règle en un tournemain la qualité du document, en jouant sur les «couches» successives de l'image. Le zoom mérite une mention toute particulière : sa plage va de 10 à 25 601 %, soit un rapport d'agrandissement de 256, sans la moindre perte de détails sur des images vectorielles. En outre, le CD contient un grand nombre de cliparts, photos, polices et textures.

En concclusion, ces deux programmes se révèlent complémentaires : PhotoImpact ravira les amateurs de retouche et ceux qui doivent gérer de grandes banques d'images ; CorelXara, qui combine la puissance du vectoriel à la facilité du bitmap, sera parfait pour les images destinées à l'impression.

Jacques Harbonn

Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●●



CorelXara travaille aussi sur les images bitmap, autorisant d'impressionnants effets.

Game Runner 2
En français et en anglais.
Disquettes MS-Dos et Windows.
Editeur et distributeur : Quarterdeck.
Prix : NC

Game Runner 2

Une panoplie pour le jeu

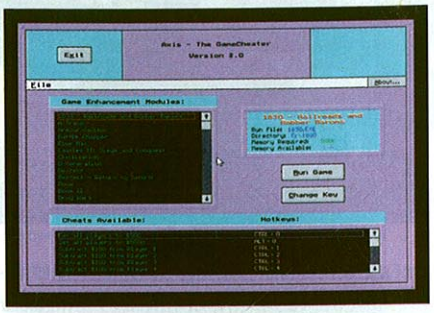
Quarterdeck réunit dans un même package trois utilitaires pour les joueurs, notamment le gestionnaire de mémoire QEMM, qui permet d'optimiser la configuration de son ordinateur.

QUARTERDECK, qui doit sa réputation à ses excellents utilitaires pour PC, nous propose une nouvelle version de son pack d'utilitaires dédiés au jeu. L'ensemble se compose de trois programmes indépendants, néanmoins complémentaires.

QEMM est dédié à la gestion de la mémoire sur PC, élément qui intervient de manière décisive dans la quasi-totalité des jeux. Du fait de l'organisation mémoire très particulière des PC, les 640 premiers kilo-octets de la mémoire du PC constituent une zone privilégiée – appelée mémoire basse. Pour fonctionner correctement, les jeux sur MS-Dos, qui constituent encore la grande majorité des jeux édités sur ce type de machine, doivent se plier à deux impératifs. D'une part, leur utilisation requiert la disponibilité de presque toute la mémoire basse, et ce, quelle que soit la mémoire totale installée dans la machine. Or cette mémoire basse est grignotée par le système lui-même, par les pilotes indispensables (CD-Rom, par exemple) et par les différents utilitaires. D'autre part, la gestion du reste de la mémoire physique doit être adaptée au jeu : mémoire étendue (EMS), mémoire paginée (XMS), ou encore subtil équilibre entre les deux.

Une bonne partie des jeux récents bénéficient d'un Dos-Extender (dos4gw, le plus souvent), qui gère ces deux impératifs de manière transparente pour l'utilisateur. Mais pour ceux qui n'en sont pas équipés ou pour les jeux plus anciens, le joueur devra jongler avec les paramétrages de ses fichiers de démarrage… ou utiliser QEMM. Ce gestionnaire se charge de libérer la mémoire basse (jusqu'à 634 Ko), en transférant le maximum de choses en mémoire haute. Plus de problème non plus de configuration EMS/XMS, QEMM simule simultanément les deux types de manière automatique (aucune connaissance du système n'est requise). Si nécessaire, le programme se charge d'utiliser des techniques particulières pour libérer encore plus de mémoire. En pratique, QEMM s'adapte de lui-même à tous les PC, seules quelques rares configurations imposent des paramétrages manuels complémentaires. Cette optimisation de la mémoire par QEMM profite à l'ensemble des programmes MS-Dos (pas que des jeux), mais aussi à Windows 3.*x*. Enfin, la version de QEMM fournie correspond à une version allégée de la version 7.5 (presque identique, les différences résident dans les utilitaires complémentaires) et non à la dernière version 8.

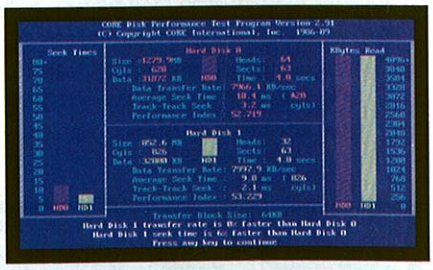
Axis est, pour sa part, un programme de triche. Il dispose d'une base de données adaptée à 67 jeux. Le module ajoute de nouvelles fonctions (vie infinie, récupération de munitions, de boucliers, etc.), par le biais de touches de fonction ou de codes à taper. Ces jeux ne sont pas très récents (Civilization, Warcraft, Prince of Persia…), mais de nouveaux modules sont téléchargeables par voie électronique (BBS, Compuserve ou Internet). D'une utilisation très simple, ce programme souffre de la comparaison avec d'autres utilitaires du même type (Game Wizard, par exemple), autrement plus puissants.



Configuration minimale

- PC 386, 4 Mo de mémoire.

Cache86 est un programme de cache de disque, capable de gérer les disques durs comme les CD-Rom. Ce type d'utilitaire optimise la gestion des lectures-écritures, conduisant à des gains de temps très appréciables. Par rapport à Smartdrive, le cache disque fourni avec le système, il se montre un peu plus performant, surtout sur des configurations étriquées en mémoire.

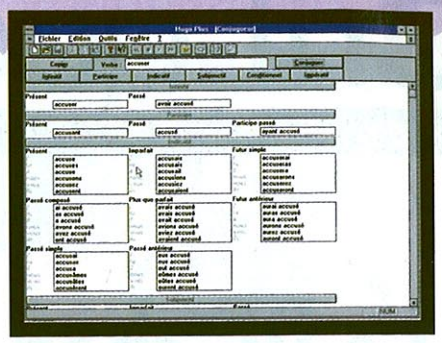


Si Game Runner 2 apporte une aide précieuse au joueur, surtout dans le cas de jeux anciens, son acquisition ne se justifie pas vraiment pour les jeux récents ou pour les configurations déjà équipées de QEMM.

Jacques Harbonn

Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

Hugo Plus Edition 96
En français et en anglais.
Disquettes pour Windows. (Existe aussi pour Mac.)
Compatible avec Write, Word 1et 2, Word 6,
Ami Pro, Works 1 et 2, RTF.Editeur et distributeur : Softissimo.
Actuellement à 490 F TTC au lieu de 990 F TTC.



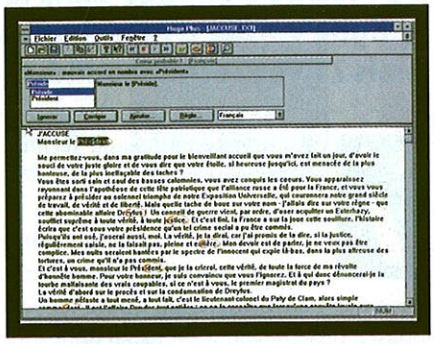
Hugo Plus Edition 96

Vous serez captivé par les voix, les effets s
des personnages. La richesse de l'environn
déployée atteignent un niveau inégalé à c

our l'orthographe

JEU ÉDUCATIF

que vous fassiez zéro ou
ivot, le correcteur Hugo Plus
et loyaux services.
Il dynamisera le vérificateur souvent pantouflard de votre traitement de texte. De plus, il est bilingue.



L'ORTHOGRAPHE, pour vous, pas de problème. La dictée de Pivot ? Cinq ou six fautes, pas plus ! En trichant, bien sûr, comme tout le monde. Alors, Hugo Plus, cela va peut-être vous faire rigoler. Essayez-le, toutefois, vous risquez d'avoir des surprises. C'est ce que nous avons fait, après quelques préliminaires d'usage : insertion des disquettes d'installation dans le lecteur, puis validation de l'option Installer dans Word 6, lancement de Word.

Nous avons alors concocté la première épreuve, une phrase apparemment banale : « *Les livres et les revues que nous avons lues étaient passionnants.* » Un clic sur Outils, puis Grammaire, notre Hugo n'y voit que du feu ! Le féminin lui a échappé. Autre essai : « *Les années se sont succédées et nous avons vieillis.* » Là, les deux fautes sont signalées ; à chaque fois, le logiciel demande de confirmer les corrections : « succédé » et « vieilli ».

Alors nous avons voulu en avoir le cœur net. Et nous en avons introduit, des pièges ! Peu ont été décelés. Et puis, pour voir, nous avons ouvert un long texte, un dossier professionnel de dix pages, qui avait déjà été lu et relu, passé au crible du vérificateur normal de Word 6. Bref, un texte propre, nickel.

Que non ! a déclaré Hugo Plus. Et il en a signalé, des erreurs ; des parenthèses mal placées, des espaces doubles partout et, surtout, des virgules manquantes. Les virgules, on aime ou on n'aime pas. Mais pour aérer un texte, pour respirer, il en faut. Hugo traque impitoyablement celles qui font défaut. Même intransigeance pour les pluriels non respectés. Raffinement, raffinement… Cependant, les choix sont parfois moins sûrs. « *Les faute sont nombreuses* » est certes signalé, mais par un message proposant « *Les fautes sont nombreuses* » ou « *La faute sont nombreuses.* » Evidemment, il faudrait être particulièrement nul pour faire le mauvais choix !

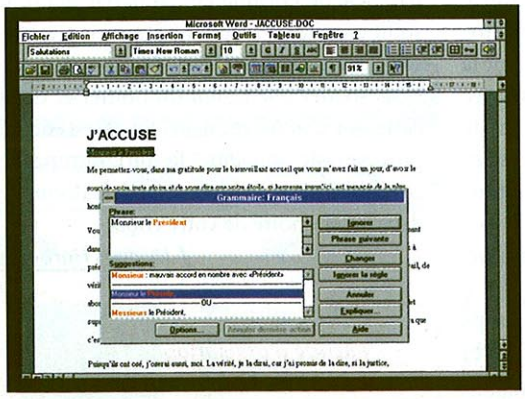
En ce qui concerne les noms propres ou les néologismes (tel « recliquer »), lorsque l'on valide l'option Ignorer toujours, le logiciel propose l'intégration dans le dictionnaire, ce qui évitera un nouvel arrêt quand ce nom reviendra dans le texte.

Un problème de conjugaison ? Hugo Plus conjuguera n'importe quel verbe, à tous les modes et à toutes les personnes. Exemple : « *Il fallait que nous nous abonnassions.* »

Enfin, *last but not least*, on peut faire corriger des textes comportant aussi bien de l'anglais que du français. « *My tailor is Jean-Paul Gautier !* »

A noter que ce vérificateur peut également être intégré à Ami Pro et Word 2. Avec un autre traitement de texte, il faudra utiliser Hugo Plus seul. Une fois le texte corrigé, il suffit de l'enregistrer dans un format permettant de le rapatrier vers le logiciel d'origine.

Facile d'utilisation, ce logiciel assurera le rôle d'un bon *sideman*, si votre blues orthographique n'est pas trop profond.



Configuration minimale

- **PC 486, Windows 3.1, 4 Mo de mémoire.**

Installation

Hugo Plus version 96 pour Windows est livré en deux disquettes et occupe environ 3 Mo sur le disque dur. On lance au choix Install.exe ou Setup.exe (Hugo est bilingue), et une boîte de dialogue, bilingue elle aussi, propose de continuer l'installation en français ou en anglais. Une nouvelle boîte permet de sélectionner le traitement de texte utilisé, Word 6 pour Windows, Word 2 pour Windows ou Ami Pro 3. Dans le cas de ces deux derniers, il vous faudra par la suite lancer une macro afin de parachever l'installation. Une procédure particulière est prévue pour Word 7 pour Windows. En cas de désinstallation, aucune procédure automatique n'est prévue.

/ Dominique Hermand

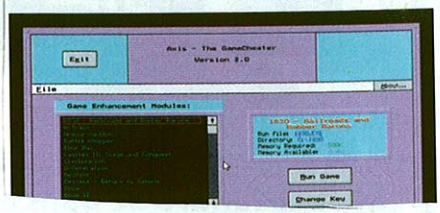
Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

Technosound
CD-Rom Windows.
En anglais.
Editeur : New Dimensions. Distributeur : EDI.
Prix : env. 500 F TTC.

Technosound

Le PC change de voix

Que diriez-vous de transposer en temps réel la voix de Placido Domingo dans le registre de La Calas ou d'ôter la ligne vocale d'une chanson en vue d'un karaoké entre amis ? Avec Technosound, tout est possible... ou presque.



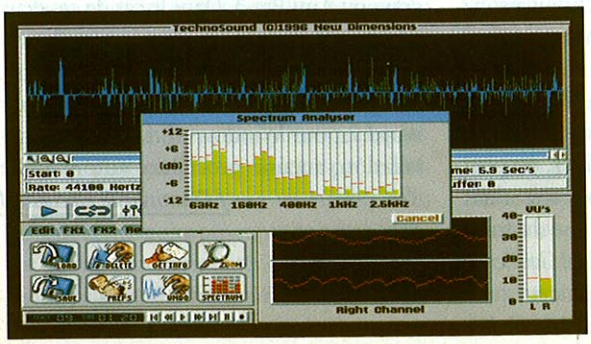
Configuration minimale

- PC 386, 4 Mo de mémoire, carte son Sound Blaster ou compatible.

Issu du monde Amiga, Technosound investit désormais les PC. Cet ensemble dédié au traitement des sons est constitué d'une partie matérielle et d'une partie logicielle. Côté matériel, on trouve un petit boîtier, ressemblant à un banal dongle de protection, qui contient une puce permettant de réaliser tous les trucages. Le tout met à profit les caractéristiques des cartes son Sound Blaster (l'ensemble de la gamme) et des cartes compatibles, soit la quasi totalité des cartes son du marché.

Le programme quant à lui est riche en fonctions complémentaires. Tout d'abord, il permet d'échantillonner n'importe quel son pour le numériser. Cette numérisation offre un bon éventail de paramétrages : format 8 bits ou 16 bits, mono ou stéréo, avec choix de la fréquence d'échantillonnage. Différentes sources sonores peuvent être raccordées à l'entrée de la carte son ou du lecteur de CD-Rom. Les concepteurs ont judicieusement inclus au programme un « lecteur CD audio », qui permet de lancer la lecture, de changer de piste, etc. La numérisation s'effectue en mémoire vive, ce qui limite d'autant sa durée. Mais il faudra disposer de 32 Mo de mémoire pour numériser l'intégralité d'une chanson en 16 bits, stéréo et 44,1 kHz. La qualité est au rendez-vous, l'échantillon étant quasi indiscernable de l'original sur CD.

Il faut cependant rappeler que les utilitaires Windows fournis avec les cartes Sound Blaster autorisent le même niveau de qualité, offrant en plus la numérisation directe sur le disque dur (plus de problème de durée), ainsi que différents modes de compression, afin de gagner de la place.



En revanche, Technosound reprend tout son sens pour le traitement des sons. Il dispose déjà d'un bon nombre d'effets applicables en temps réel. A côté des classiques Echo, Reverb, Room ou Cavern, d'autres sont plus originaux. Awful the duck transforme la voix la plus mélodieuse avec une intonation proche de celle de Donald Duck. Les Sex change sont les plus étonnants. Ils convertissent la voix masculine en voix féminine, ou réciproquement.

Ces conversions, en temps réel, rappelons-le, sont très réalistes et ne modifient en aucune façon le tempo de la chanson. Les amateurs de jeux vidéo se réjouiront des Phaser, Top gun, Dark vader et autres Metalico mis à leur disposition.

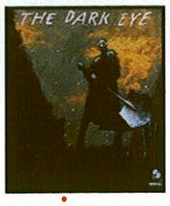
Les possibilités de manipulation des échantillons enregistrés sont encore plus étendues. A côté des options classiques d'édition (Couper-coller, Insertion, Mixage, etc.), de nombreux effets sont disponibles. Certains (Delay, Phaser, Reverb), déjà proposés en temps réels, disposent de possibilités nouvelles de paramétrages. Le mode Karaoké est particulièrement subtil. Il se charge d'épurer un échantillon sonore de la voix principale ou des chœurs ! Il se trompe parfois, mais, dans la majorité des cas, le résultat est parfait, ne laissant subsister que l'accompagnement musical de la chanson.

Installation

L'installation matérielle est simple, à la portée de tous les utilisateurs. Le petit boîtier fourni se connecte directement sur le port parallèle de l'ordinateur, appareil éteint. Il suffit ensuite de raccorder les enceintes à la sortie son du boîtier et de relier les entrées/sorties *line in/out* du boîtier et de la carte son. L'installation du logiciel est encore plus simple, puisque le programme se contente à recopier le contenu de la disquette dans le répertoire de votre choix.

Jacques Harbonn

Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●



THE DARK EYE

JEU D'AVENTURES

- En français
- A partir de 14 ans
- CD-Rom hybride (PC et Mac)

Configuration minimale : PC 486 DX2, Mac 68030, 8 Mo de mémoire, 8 Mo de disque, milliers de couleurs

Prix : 399 F

Editeur : INSCAPE
Distributeur : WARNER INTERACTIVE

En vente chez les revendeurs traditionnels, magasins spécialisés et grandes surfaces

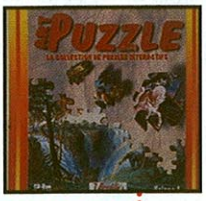
Découvrez l'univers fantastique d'Edgar Allan Poe

Ce jeu vous plonge dans l'horreur et le macabre. Vous explorez une demeure à l'ambiance étrange, mystérieuse et dialoguez avec des personnages inquiétants. Vous serez captivé par les voix, les effets sonores et l'animation des personnages. La richesse de l'environnement 3D et l'imagination déployée atteignent un niveau inégalé à ce jour.

Service lecteurs n° 17

JEU ÉDUCATIF

ART PUZZLE



- En français
- A partir de 5 ans
- CD-Rom hybride (PC et Mac)

Configuration minimale : PC 486, Mac 68040, 4 Mo de mémoire, SVGA

Prix : 199 F

Editeur : MICROFOLIE'S / INTERACTIF GENERATION
Distributeur : MICROFOLIE'S DISTRIBUTION

En vente chez les revendeurs traditionnels, magasins spécialisés, grandes surfaces et par correspondance

Des puzzles interactifs pour découvrir la peinture classique

Choisissez un tableau parmi les 20 chefs-d'œuvre proposés, reconstituez un puzzle de 30 pièces et explorez le tableau à l'aide d'un zoom. Avec une aide interactive vocale qui aidera les plus jeunes pour la disposition des pièces, Art Puzzle constitue pour toute la famille une approche distrayante et active des œuvres de peintres tels Bruegel, Manet, Goya, ou Renoir.

Service lecteurs n° 16

DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMÉDIA

ENCYCLOPÉDIE

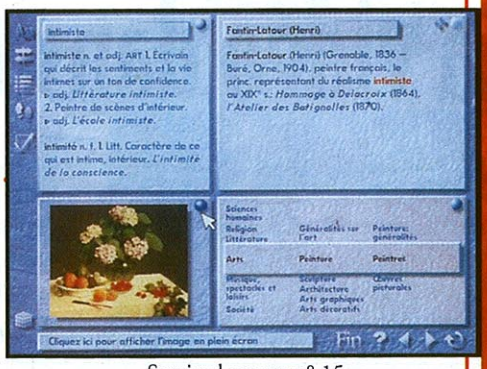
- En français • Tous publics
- CD-Rom PC ou CD-Rom Mac

Configuration minimale : PC 486DX , 8 Mo de mémoire, 5 Mo de disque, SVGA 256 couleurs. Mac 68030, 8 Mo de mémoire, 5 Mo de disque

Prix : 690 F

Editeur : Hachette livre
Distributeur : Hachette MDS

En vente à la Fnac, revendeurs traditionnels, grandes surfaces et librairies

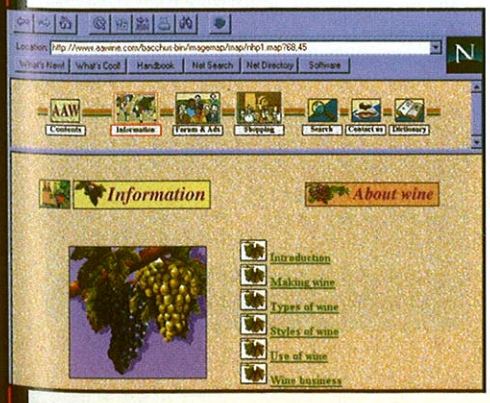


Le grand dictionnaire encyclopédique multimédia

80 000 entrées et articles documentaires. Plus de 4 500 photos et illustrations haute définition. 300 cartes interactives actualisées. Plus de 2 000 documents sonores et prononciations et 200 séquences audiovisuelles et animations 3D. Recherche en texte intégral et multicritère (thématique, alphabétique, chronologique)...

Service lecteurs n° 15

VIE PRATIQUE



PLACE DU VIN

- Bilingue français et anglais
- Adultes
- Sites Web

http://www. aawine.com

Le premier service global français sur le vin

Une base d'information sur les grands pays producteurs de vin. Un lieu d'échange pour tous les passionnés du monde. Un centre commercial avec des produits et services de partenaires sélectionnés. Une plate-forme de rencontre entre amateurs et professionnels du vin, leader sur son secteur avec plus de 200 000 connexions par mois.

BijouPlay 2.0

Une perle pour QuickTime

POUR MAC

UN NOUVEAU PAS dans la vidéo et les séquences QuickTime. BijouPlay est un *player* QuickTime, dont les performances ont été optimisées afin d'exploiter au mieux la puissance combinée du Système 7.5 et de la version 2.0 de QuickTime.

Voici les quelques petites gâteries qui vous sont généreusement offertes par les développeurs canadiens de Musi : l'édition et la modification des pistes son, la création de diaporamas de présentation, la sauvegarde directe sur bande vidéo, le multifenêtrage, la programmation en AppleScript de tâches automatisées, une fenêtre d'infos sur les fichiers, claire et complète..., le tout écrit en code natif PowerPC pour plus de performances et de rapidité.

Il vous faudra, si vous souhaitez tirer le plus grand parti des possibilités de cet outil, disposer de la version 1.1 d'AppleScript, de Macintosh Drag and Drop, du Thread Manager, et de l'extension Midi de QuickTime.

Vous pourrez ainsi cliquer à loisir vos souvenirs numérisés et les montrer à vos amis. Un vrai bijou !

/ Azziz Khlat

BijouPlay 2.0
Musi Computer Products
130-10 Frobisher Blvd. S.E.
Calgary, AB – CANADA T2H 1G5
Freeware

JPEGView 3.3 f

La vidéo dans tous ses états

POUR MAC

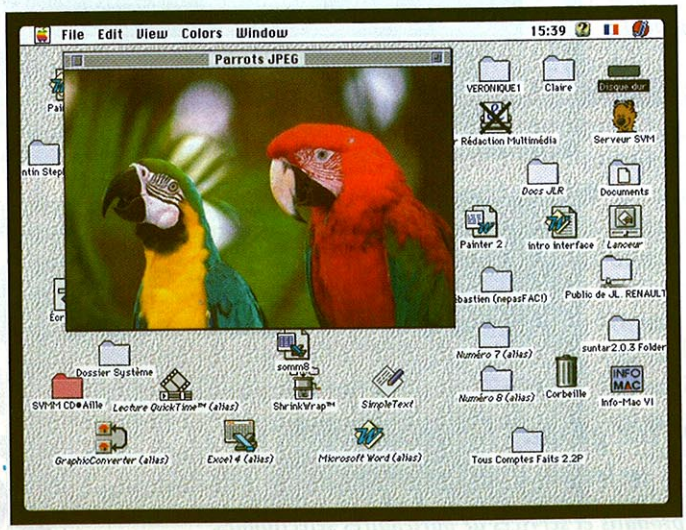
CONTRAIREMENT à ce que pourrait indiquer son nom, cet utilitaire ne se contente pas d'afficher des images au format Jpeg, il lit également les formats Pict, Gif, Tiff, BMP, MacPaint ou standard.

Il offre également, mais oui, mais oui, toute une série de raffinements techniques dignes d'un bon gros logiciel graphique pour professionnels exigeants, comme la décompression ultrarapide des images, la possibilité d'utiliser des configurations multimoniteurs, l'affichage en pleine fenêtre sans barre de menu, des fonctions diaporamas configurables, le réajustement automatique des images à l'échelle de l'écran, la conversion du format Jpeg au format Pict en mode Batch et en Drag and Drop, une très bonne documentation en ligne... L'extension AppleScript est donc plus que recommandée.

Mais Aaron Giles, son développeur, ne se contente pas de nous surprendre seulement au niveau des performances, cet utilitaire se distingue également par un mode original de distribution peu répandu jusqu'à présent : le Postcardware.

Si vous souhaitez utiliser régulièrement son produit, vous devrez, à défaut de régler la licence, lui envoyer une belle carte postale, et sachez que le format Jpeg n'est pas obligatoire !

/ A. K.



JPEGView 3.3 f
Aaron Giles
182 E. 95th Street 11e
New York, NY 10128
USA
Postcardware (ou documentation et disquettes contre 20 dollars)

POUR PC

Illuminatus 3.0

Le multimédia en toute simplicité

DOUÉ DE FONCTIONS simples et performantes, Illuminatus 3.0 met à la portée des non-spécialistes la production de présentations multimédias de qualité, grâce à des fonctions avancées telles que les zones de transparence sur les objets bitmaps, l'émulation des 16,7 millions de couleurs, les translations d'images pixel par pixel, le zoom, le fondu enchaîné et la sauvegarde en mode compressé.

Illuminatus 3.0
Digital Workshop
19 Parsons Street, Banbury, Oxon, OX16 8LY – Royaume Uni

La composition des pages est grandement facilitée par l'utilisation de modèles préexistants qui comportent des zones de texte, des cadres d'images ou des vidéos, ainsi que des boutons de commande pouvant déclencher telle ou telle action, comme l'exécution d'une application externe, l'affichage d'un formulaire, le déclenchement d'un fichier son, etc.

Les dix formats graphiques les plus courants peuvent être intégrés, ainsi que les standards Avi et Mpeg en ce qui concerne les fichiers d'animation. L'éditeur, Digital Workshop, envisage une nouvelle version comprenant des possibilités d'export au format HTML, ce qui ferait de son produit l'un des plus complets de sa catégorie, et risquerait de

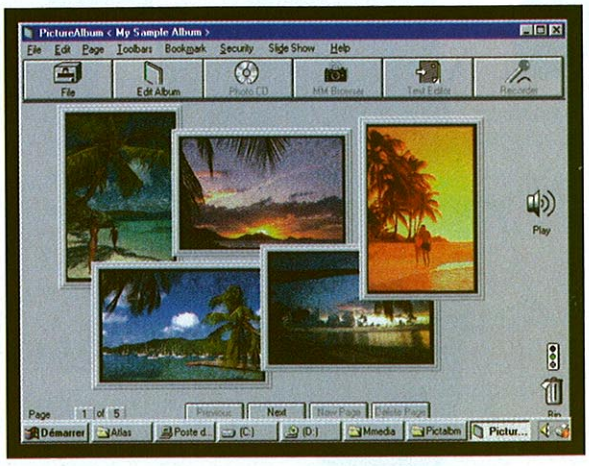
donner des sueurs froides à quelques grands noms… En vous acquittant de la licence vous obtiendrez une version complète sur CD-Rom, un support «à vie», et la possibilité de distribuer vos présentations en fichiers *runtime*.

/A. K.

PictureAlbum 1.0

Des souvenirs interactifs

POUR PC



CET ALBUM PHOTO est un produit qui illustre parfaitement les dernières évolutions en matière d'archivage et de présentations graphiques : l'image se conçoit de moins en moins en tant que média isolé, et les planches de diapos numérisées font de plus en plus place à des outils de stockage multiformats et multisupports.

C'est le cyber album multimédia, et PictureAlbum version 1.0 en est un magnifique exemple grâce à une interface utilisateur efficace, qui permet de créer de belles ambiances sons-images-vidéo avec un minimum d'expérience ou de savoir-faire : éditeur de texte intégré, enregistreur de sons stéréo (jusqu'à quatre minutes par fichier et par page) pouvant accéder à un CD audio, fonction Auto-Play qui autorise le lancement automatiquement des fichiers à l'ouverture d'une page, Slide Shows sonores.

Les fonctions de lecture et de recherche des images sont particulièrement soignées, et une option permet l'insertion directe d'un groupe de fichiers (aux formats BMP, DIB, RLE, WMF, Tiff, Gif et bien sûr Photo CD) au sein d'une même page, ce qui ne vous em-

PictureAlbum 1.0
TGL Multimedia, Tagama Global Ltd
à commander chez : LINEFEED
Unit 7, Ashmead Business Centre North Crescent, Cody Road
London E16 4TG – Royaume Uni
Prix : environ 20 livres.

pêchera pas de corser le tout avec des vidéos QuickTime et Avi, des animations Fli et FLC, des ambiances Wav et Midi.

Cette version est plus proche de la démo fonctionnelle que du *shareware* proprement dit (vous ne pourrez pas sauvegarder vos fichiers), mais à environ 160 francs la version complète, elle valait largement le détour.

/A. K.

SUR NOTRE CD-ROM

Vous trouverez dans la shareboite de l'Atelier ces quatre *sharewares*.

A chacun son interface

Papa, Maman, les enfants : toute la famille se partage le micro-ordinateur. Pour le meilleur et pour le pire. Le pire : une souris joueuse et inexpérimentée qui pointe son museau dans un tableur. Et catastrophe : toutes les précieuses données grignotées ! La solution : une interface qui se superpose à Windows et dirige chaque membre de la famille vers ses propres données, protégeant du même coup les autres des mauvaises manipulations.

L'interface de l'interface : principe du logiciel

L'interface-application présentée ici doit être placée dans le dossier Démarrage de Windows. Ainsi, à la mise sous tension du PC, l'utilisateur se retrouvera directement dans cette interface, sans passer par le bureau de Windows. Bien sûr, il est toujours possible de revenir sous Windows grâce à la combinaison de touches Alt-F4. Toutefois, l'interface intègre une fonction de mot de passe qui permet d'en réglementer la sortie. Pour réaliser l'interface-application, nous avons utilisé Illuminatus 2.1, un logiciel de création multimédia. Outre les outils permettant de réunir les éléments graphiques qui composeront l'interface, Illuminatus offre la possibilité de déclencher l'exécution de n'importe quelle application sous Windows à partir de boutons. De ce fait, si l'on réalise un écran composé de boutons et que l'on fait correspondre à chacun une application, l'utilisateur peut – à partir de ces boutons –, lancer l'application qui y est associée et accéder directement à ses fichiers.

PC moyen

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagina, vous trouverez :

- le *shareware* Illuminatus 2.1 pour Windows, logiciel de création de présentation multimédia interactive qui est utilisé pour la réalisation de l'interface ;
- nos exemples.

L'ORDINATEUR FAMILIAL, c'est carrément génial ! Lieu de partage et d'expression, chacun y trouve son plaisir. Papa fait ses comptes, Maman écrit – à moins que ce ne soit l'inverse –, le petit dernier fait ses premiers pas en anglais et découvre les joies du puzzle interactif. Tableau idéal pour famille idéale.

Dans la réalité, les choses se passent souvent différemment. Outre le fait qu'il est parfois difficile d'accéder à la machine, monopolisée pendant des heures par un joueur invétéré, les manipulations intempestives et collectives sont parfois sources de drame. Quand notre bambin ouvre Excel au lieu de son logiciel de dessin et s'amuse à décorer les cellules remplies de chiffres, quand Papa fait le ménage sur le disque dur et se débarrasse du fichier, certes encombrant, mais essentiel à l'exposé de sa collégienne de fille… l'irréparable s'est produit. Un peu de discipline s'impose donc, ou du moins des protections. Il ne s'agit pas de cadenasser le disque dur ou d'entourer de fils barbelés le clavier, ni de museler la petite souris, mais tout simplement de distribuer les autorisations d'accès à chacun afin d'éviter les catastrophes.

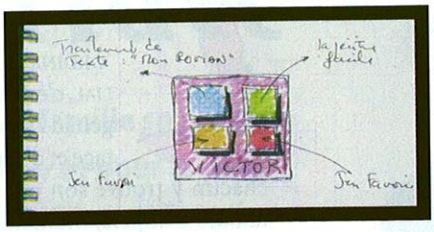
De nombreux PC sont aujourd'hui livrés en standard avec une interface pour les enfants, laquelle se superpose à l'écran de Windows. Non seulement elle facilite l'accès à leurs propres fichiers et logiciels, mais elle leur interdit également de fouiller dans les données des parents. C'est ce type d'interface que nous vous proposons ici d'élaborer en superposition de Windows. Avec une variante : c'est une interface familiale que nous avons réalisée, et que vous pourrez adapter à vos besoins, avec le *shareware* Illuminatus ; chacun y a à la fois sa place et un accès direct à ses données. Et seuls les possesseurs du mot de passe pourront outrepasser l'écran d'accueil.

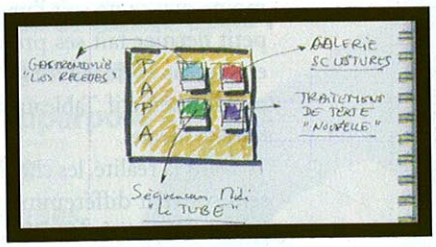
CONFIGURATION MINIMALE
PC 486, 4 Mo de mémoire, 8 Mo sur le disque dur, carte son compatible Sound Blaster.

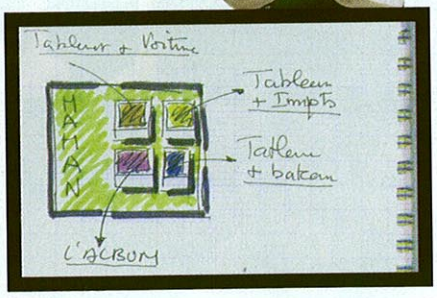
LOGICIELS NÉCESSAIRES
Windows 3.1 ou Windows 95 et Illuminatus.

1 Création de l'interface

Du papier, des crayons, puis un logiciel multimédia. Vous devez créer votre interface en privilégiant la simplicité et en lui apportant une touche personnelle.







1 L'analyse des besoins

Nous ne cesserons de le répéter, papier et crayon restent les outils principaux de la conception. Un peu d'analyse et des petits schémas permettent de mettre au point le principe de la réalisation. Par la suite, il sera toujours temps de le modifier et de l'adapter à l'usage des fonctions du logiciel.

Le problème posé ici consiste à répertorier toutes les personnes de la famille qui se servent du PC, ainsi que leurs besoins exacts. Dans notre exemple, nous retiendrons trois utilisateurs : Maman, Papa et Victor, qui en est à ses débuts.

Maman utilise le tableur afin de faire les comptes de la maison (impôts, charges…), mettre régulièrement à jour l'album multimédia de photos, gérer les dépenses relatives à l'entretien du bateau familial et aux réparations de la voiture.

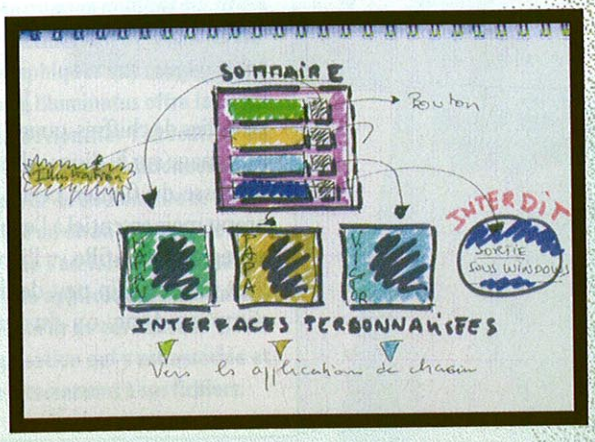
Papa emploie plutôt le traitement de texte pour écrire sa prochaine nouvelle, un logiciel de numérisation afin d'enrichir sa collection de photos de sculptures, le séquenceur Midi pour créer le tube de l'été prochain et, évidemment, des CD-Rom.

Victor, ah ! Victor, le roi du double-clic, le plus dangereux de tous en matière de manipulation de l'ordinateur. Il utilise quant à lui le traitement de texte pour écrire un roman, qu'il illustre à grands renforts de patatoïdes aux couleurs primaires, voire violentes, et, bien sûr, ses deux jeux favoris du moment.

Sur le cahier, les interfaces spécifiques de chacun des utilisateurs sont griffonnées.

2 Une structure arborescente

Afin d'accéder à ces trois interfaces personnalisées et indépendantes, chacun des utilisateurs disposera d'un bouton dans un sommaire. Pour sortir de cette interface et accéder au bureau de Windows, il suffira d'appuyer sur la touche Esc. C'est à cet instant qu'il faudra connaître et saisir le fameux code secret.



3 Mise en place de l'application avec Illuminatus

Il y a déjà assez de matière pour commencer la mise en place de l'application avec Illuminatus. Aussi, il est nécessaire de se donner un aperçu concret de ce qui vient d'être imaginé.

a) Créer les pages qui constituent l'interface

Première étape : dérouler le menu Présentation et choisir l'item Insérer une nouvelle page. Superposée au pointeur de la souris, la représentation d'une page apparaît. Il suffit de déposer cette nouvelle page dans la fenêtre vide qui se trouve en dessous du bandeau de menu pour faire apparaître un petit rectangle. Ce dernier représente la page ainsi créée. Par défaut, cette page s'appel-

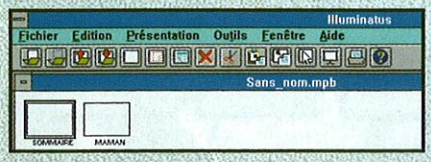
lera Sans-nom-1. Déposons ainsi deux pages dans la fenêtre : la première sera le Sommaire des interfaces, la seconde représentera un écran d'interface. Pour plus de commodité, les deux autres écrans seront réalisés par copie de l'original, lorsque celui-ci sera terminé.

b) Nommer les pages

Il est nécessaire que les pages portent chacune un nom, afin que des liens puissent être établis entre elles. Le lien principal sera « Aller à la page… », qui autorisera l'utilisateur à passer d'une page à l'autre – en la circonstance, du Sommaire à l'un ou l'autre des écrans d'interface. Pour accéder à la fonction qui permet de donner un nom à une page, il faut dans un premier temps double-cliquer sur le rectangle illustrant la page choisie. Celle-ci est agrandie dans la fenêtre de travail. Dans la partie droite du bandeau du menu d'Illuminatus, une boîte de texte apparaît. Dans cette dernière figure Nom de la page. Il suffit de le remplacer par Maman, par exemple, puis de valider cette saisie en cliquant sur le bouton ☑.

Cette boîte de texte se déroule comme un menu, en cliquant sur la petite flèche verticale située à sa droite. Les noms de toutes les pages constituant l'application apparaissent les uns en dessous des autres. Il suffit alors de cliquer sur le nom de la page que l'on désire changer, puis de le remplacer par le nom souhaité.

Chaque page porte maintenant un nom pertinent. Lorsque l'on clique sur le bouton pour revenir à la fenêtre de travail, on trouve déjà plus de sens à la succession des rectangles qui matérialisent l'application.



A cette étape, il est urgent de sauvegarder. En effet, le moment est venu de donner un nom à l'ensemble du travail déjà réalisé, et d'en enregistrer le contenu sur le disque. Dérouler le menu Fichier, choisir Enregistrer la présentation, donner le nom Interfac à la réalisation… et ce qui n'était qu'octets éphémères devient mémoire magnétique pérenne. Ouf !

4 Le décor : chaque utilisateur doit s'y sentir chez lui

Créer sa propre interface, c'est s'offrir le luxe d'échapper aux sempiternelles icônes que l'on trouve dans les produits du commerce. Le principe du bureau rappelle un peu trop la réalité laborieuse. Une interface avec des photos correspondant aux goûts et aux occupations de chacun permettrait que chaque utilisateur se sente bien accueilli – pour la mère, sportive au pied marin, une photo des dernières vacances au bord de la mer ; pour le père, amateur de sculptures et d'histoire, cette photo du palais Longchamp prise à la fin du coup de mistral de retour à Marseille ; pour Victor, la photo de son inséparable chat.

Les photos, une fois numérisées à l'aide d'un scanner ou transférées sur un CD photo par le labo photo du coin, serviront de fond pour les écrans constituant les interfaces. Ainsi, chacun saura qu'il est chez lui, et aucune erreur ne pourra plus être commise ni admise…

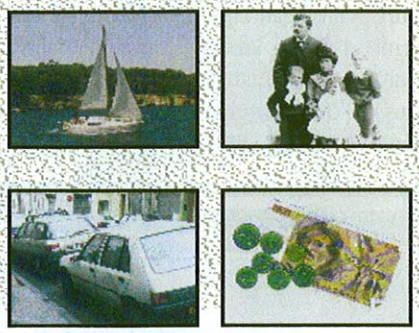
5 Réaliser chacune des interfaces

Chacun des écrans d'interface est organisé de la manière suivante : la photo choisie par chaque utilisateur s'inscrira dans le fond de la page. Par dessus viendront s'incruster des petites images illustrant chacune l'action projetée : mettre à jour avec Excel l'état des réparations de la voiture, lancer Paint Shop Pro, mettre à jour l'album multimédia avec Illuminatus…

Chaque petite image sera reliée à un bouton, qui déclenchera l'action voulue.

a) A la recherche des petites images

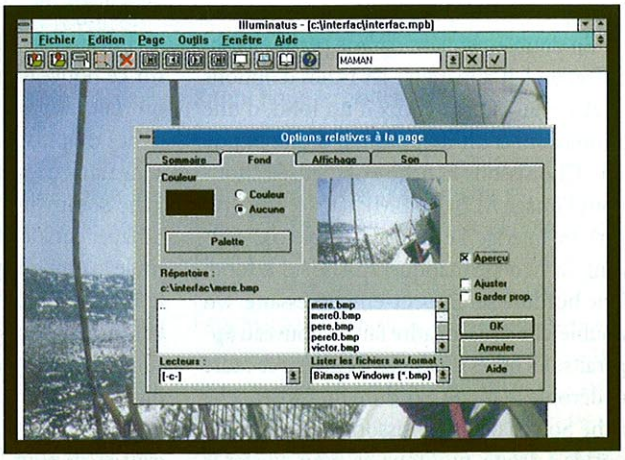
Petite pause pour explorer de nouveau les albums de photos, multimédias ou non, afin de trouver les illustrations de chacun des accès aux applications exécutables à partir des interfaces. Les photos du bateau et de la voiture viendront illustrer les accès au tableur. Pour l'album, une photo de famille numérisée en noir et blanc conviendra, et un billet de banque accompagné de pièces de monnaie figurera la gestion des dépenses familiales.



b) Placer le fond de la page

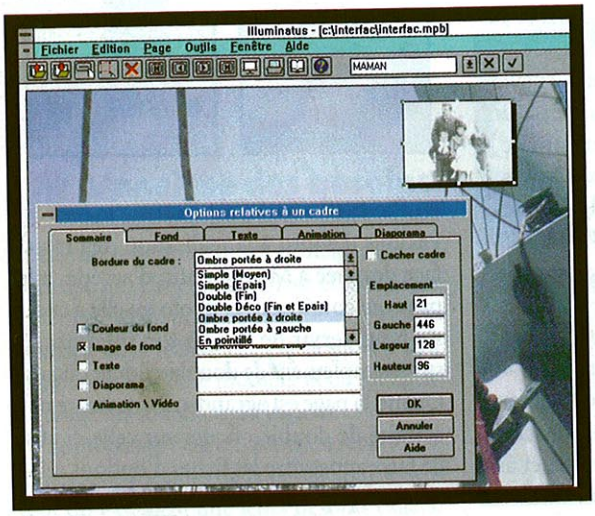
Passons d'abord à la réalisation de l'interface destinée à Maman. Afin d'accéder à la page qui contiendra la photo qu'elle a choisie pour servir de fond à son interface, il suffit simplement de double-cliquer dessus. Quand la page est agrandie, il est encore nécessaire de double-cliquer sur celle-ci afin de faire apparaître les fiches d'options relatives à la page : le choix d'un fond, le mode d'affichage ou la bande son qui peut y être associée.

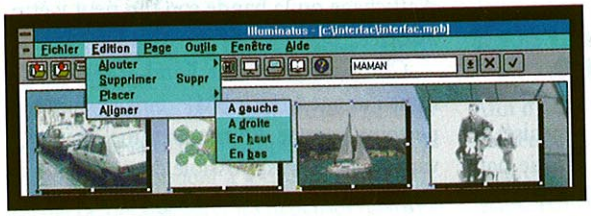
Choisissons la fiche Fond et sélectionnons l'image MERE.BMP dans le sous-répertoire Interfac. En mettant une croix devant Aperçu, il est possible de vérifier qu'il s'agit bien de la bonne image. Puis, en cliquant sur OK, la boîte de dialogue disparaît et l'image choisie remplit la page.



c) Placer les petites images dans les cadres

Afin de superposer sur le fond les petites vignettes dont le rôle consiste à illustrer les applications accessibles par l'interface, il est nécessaire de fabriquer les cadres qui les contiendront. Comme les pages, ces derniers disposent d'un fond dans lequel on placera la vignette. Pour ce faire, il faut cliquer sur l'icône , qui permet d'ajouter un cadre, puis matérialiser celui-ci par un rectangle tracé à la souris sur la page à l'endroit souhaité. Sur la page, un rectangle en trait pointillé rouge en marque le pourtour. Il n'est pas indispensable d'ajuster avec précision la taille de ce cadre : c'est par la suite qu'il sera adapté à la vignette.





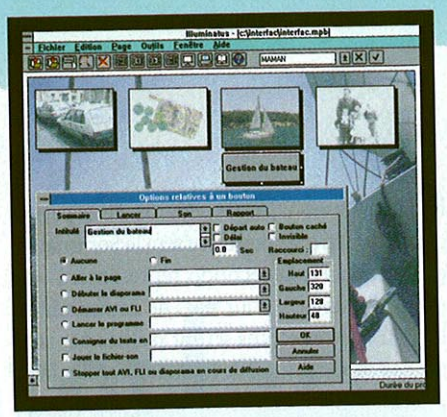
En double-cliquant dans le périmètre du cadre, on fait apparaître les fiches d'options relatives au cadre : choix d'un fond, d'une animation, d'un diaporama, d'une bande son. Choisissons la fiche Fond et sélectionnons l'image ALBUM.BMP dans le sous-répertoire Interfac. Le résultat n'est pas convaincant : la vignette manque d'assise sur le fond. Une bordure serait peut-être nécessaire. Un double-clic dans le cadre fait de nouveau apparaître les fiches d'options relatives à ce cadre et déroule le menu Bordure du cadre, de la fiche Sommaire. Choisissons l'item Ombre portée à droite, profitons-en pour ajuster le cadre à la vignette – en donnant les valeurs 128 pour Largeur et 96 pour Hauteur (qui sont les dimensions de la vignette). Un clic sur OK afin de visualiser le résultat. C'est mieux. Déplacer le cadre pour affiner sa mise en page est un jeu d'enfant : on clique dans le cadre et, en maintenant le bouton de la souris enfoncé, on déplace celle-là pour positionner le cadre à l'endroit souhaité.

Il suffit de reproduire la même opération pour chaque vignette, en les alignant horizontalement les unes par rapport aux autres de la manière suivante : après avoir placé approximativement chaque vignette sur le fond, sélectionnez l'ensemble des vignettes en cliquant sur chacune d'elles et en maintenant la touche Maj du clavier enfoncée. Ensuite, déroulez le menu Edition et choisissez l'item Aligne en haut. L'ensemble des vignettes sélectionnées s'aligne sur celle qui est positionnée le plus en haut. Pour annuler la sélection, il suffit de cliquer sur un endroit de la page libre de cadre ou de bouton.

d) Mise en place des boutons

Contrairement aux cadres, les boutons, eux, permettent d'effectuer des liens entre différentes pages ou de lancer une application extérieure à Illuminatus. En cliquant sur le bouton , ajoutons sur la page un bouton d'une dimension quelconque en dessous d'une vignette.

En double-cliquant sur ce nouveau bouton, on fait apparaître les fiches d'options qui lui sont rattachées. Dans la fiche Sommaire, il suffit de taper dans le cadre Intitulé le titre que portera le bouton : Gestion du bateau, par exemple. Ensuite, il convient de modifier les dimensions du cadre – 128 pour la Largeur et 30 pour la Hauteur. Le lien avec le tableur Excel sera activé ultérieurement.

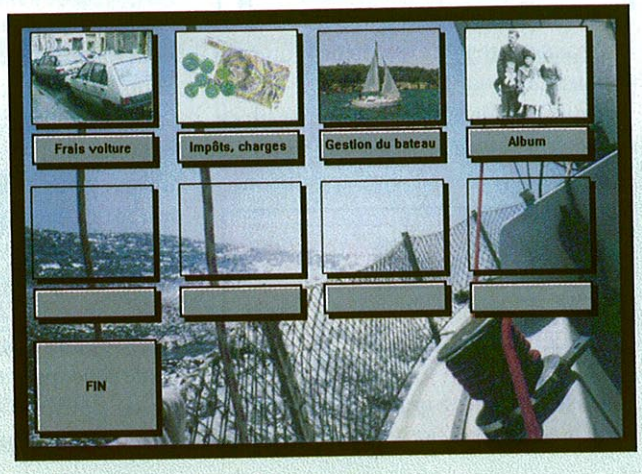


On peut mettre le bouton en valeur en lui adjoignant un cadre de même taille, avec une bordure ombrée. Attention ! pour modifier le cadre, il faut d'abord déplacer le bouton, car ce dernier a priorité sur le cadre. Afin de superposer ces deux éléments avec précision, il suffit d'activer la fonction Aligner du menu Edition. Il est nécessaire d'offrir à l'utilisateur de l'interface la possibilité de revenir au Sommaire, en ajoutant un bouton portant le titre Fin en bas à gauche de la page. Les dimensions de ce bouton sont identiques à celles des vignettes : 128 de large et 96 de haut. Comme pour les autres boutons, celui-ci sera agrémenté d'un cadre transparent avec une bordure ombrée à droite.

e) Préparer l'intégration de nouvelles vignettes

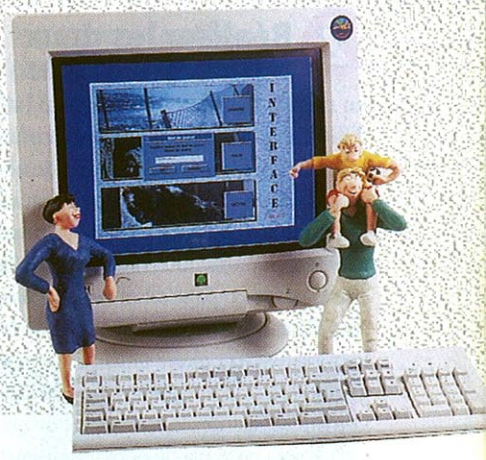
Pour permettre à l'utilisateur de mettre à jour son interface sans avoir à effectuer moult manipulations, une ligne supplémentaire de bouton et de cadre vide est à prévoir, qu'il sera ensuite possible de remplir. Il suffit de procéder exactement de la même manière que pour la première ligne de vignette, en laissant transparents les cadres prévus pour recevoir les petites images. Les boutons ne porteront pas de titre.

Le signal d'alarme retentit de nouveau : il est temps de sauvegarder ce travail.



2 Le fonctionnement de l'interface

Pour que notre interface soit efficace, elle doit faciliter à chaque utilisateur l'accès à ses propres applications. A vous de créer liens, sommaire, environnement de chacun et enchaînement des pages.

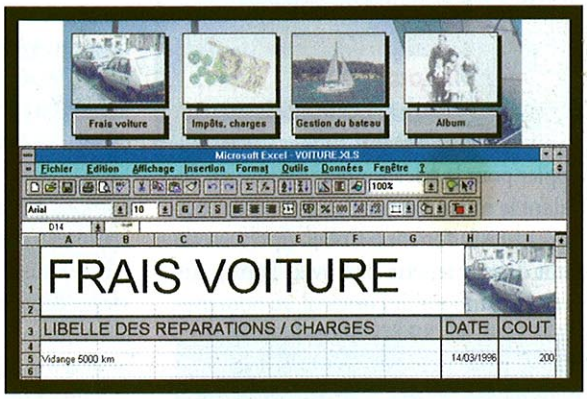


1 Créer les liens avec les applications extérieures

Il est temps, maintenant, de vérifier la capacité d'Illuminatus à lancer un programme extérieur.

a) Créer le lien

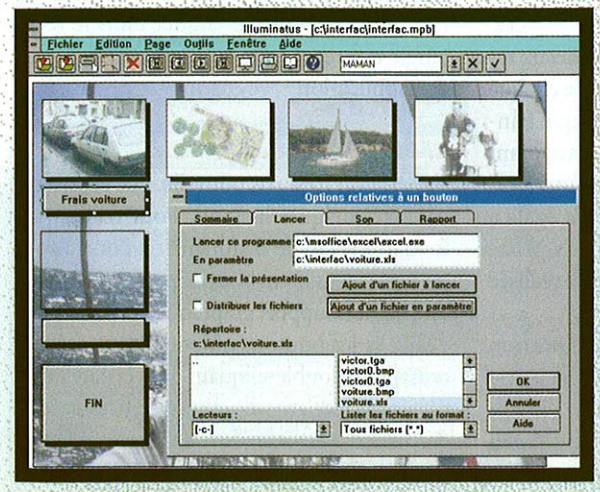
En double-cliquant sur le bouton Frais voiture, on fait apparaître les fiches d'options qui lui sont associées. Choisissons la fiche Lancer. En parcourant les répertoires du disque, il convient de sélectionner d'abord le programme exécutable Excel.Exe, puis de l'ajouter dans la case Lancer ce programme en cliquant sur la touche Ajout d'un fichier à lancer. L'étape suivante consiste à sélectionner le fichier VOITURE.XLS, qui correspond au tableau des frais relatifs à la voiture familiale, et à l'ajouter dans la case En paramètre, en cliquant sur le bouton Ajout d'un fichier paramètre. Il faut ensuite cliquer sur le bouton OK pour valider cette option.



b) Tester le lien avec l'application extérieure

Le lien avec le tableur Excel est constitué. Il reste maintenant à tester son fonctionnement en cliquant sur le bouton du bandeau d'Illuminatus afin de lancer l'exécution de l'interface. L'écran de l'interface apparaît désormais en plein écran. Un clic sur le bouton Frais voiture. Moment de suspense. Ça marche : Excel apparaît à l'écran et charge automatiquement le fichier VOITURE.XLS.

En quittant Excel par la voie normale (menu Fichier, option Quitter), l'écran de l'interface apparaît de nouveau. La preuve est faite du bon fonctionnement du lien. L'utilisateur n'aura donc pas besoin de passer par Windows pour accéder à cette application. Pour quitter l'interface et revenir à l'écran d'Illuminatus, il faut appuyer sur la touche Esc. C'est l'utilisation de cette touche qui sera plus tard réglementée par un mot de passe. Ensuite, il convient de renseigner de la même manière les trois autres boutons en ce qui concerne leur vocation.



c) Créer le lien de retour au Sommaire (bouton Fin)

Enfin, pour terminer cette interface, il faut paramétrer le bouton Fin afin que l'utilisateur puisse, en cliquant dessus, revenir au Sommaire. En double-cliquant sur ce bouton, on fait apparaître les fiches d'options relatives à ce bouton, et, dans la fiche Sommaire, se déroule la liste des pages de l'application (en face de la fonction Aller à). Sélectionnons ensuite Sommaire dans cette liste, et cliquons sur OK pour valider. Le lien avec la page Sommaire est créé. Le test de ce lien ne sera pas très concluant, car la page

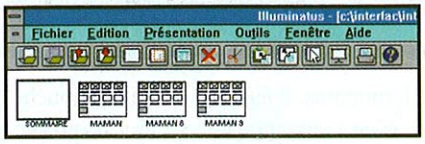
Sommaire est vide pour l'instant. Après l'avoir complétée, il est prudent de tester le bon fonctionnement de cette touche Fin.

2 Réaliser les deux autres interfaces

En cliquant sur le bouton du bandeau d'Illuminatus, les rectangles matérialisant les pages de l'application s'affichent de nouveau en réduction dans la fenêtre de travail. Une fonction de Copie de page va permettre de profiter, en partie, du travail déjà réalisé. En effet, la mise en page des interfaces destinées au père et à Victor ne diffère pas de celle de la mère. En recopiant cette dernière, on gagnera le temps utilisé pour la fabrication et la disposition des cadres et boutons. Plus tard, il sera possible de personnaliser davantage l'interface de chacun.

a) Copier une page

La copie d'une page s'effectue de la manière suivante : il faut d'abord cliquer sur la page à copier pour la sélectionner ; ensuite, en déroulant le menu Edition, choisir la fonction Copier puis la fonction Coller. Après, en cliquant dans la fenêtre de travail, la page apparaît à l'identique de l'original, au nom près.



c) Mettre à jour les copies

En double-cliquant sur l'une ou l'autre des copies, il est possible d'en modifier le contenu. La liste des opérations à effectuer pour chacune des interfaces est la suivante.

Pour l'interface de Papa

➤ Changer le fond de la page et le remplacer par le fond PAPA.BMP.

➤ Changer chacune des vignettes en double-cliquant dans chacun des cadres qui les contiennent et remplacer chaque fond par SCULPTURE.BMP, ROMAN.BMP, TUBE.BMP, RECETTES.BMP.

➤ Changer chacun des titres portés par les boutons en double-cliquant sur chacun d'eux et en modifiant les textes placés dans la case Intitulé de la fiche Sommaire par les titres suivants : Galerie sculptures, Mon roman, Tube de l'été, Recettes.

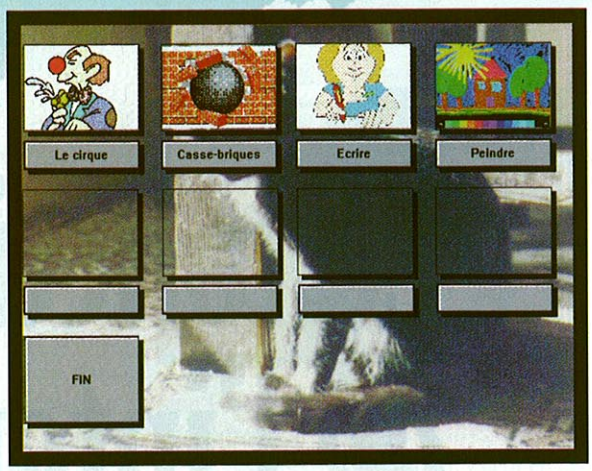
➤ Réaliser les liens avec les applications qui sont lancées à partir de chacun des boutons en paramétrant la fiche Lancer avec le nom du programme à exécuter, et éventuellement le nom du fichier auquel on souhaite accéder.

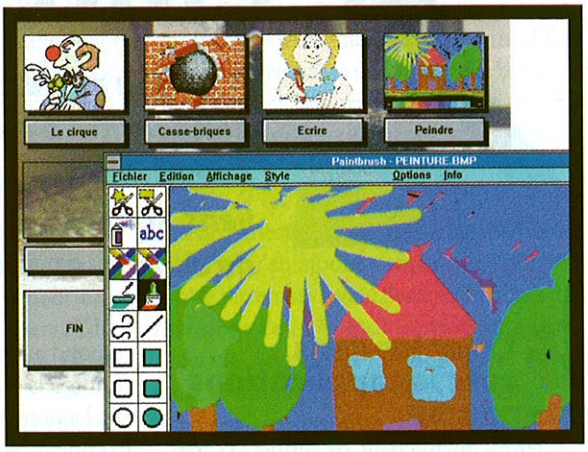
➤ Renommer la page avec le nouveau nom Papa.

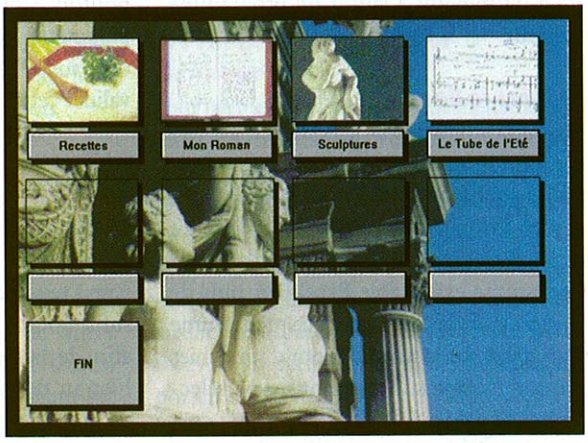
Pour l'interface de Victor

C'est exactement la même chose. Le nom de l'image qui constitue le Fond de l'interface est VICTOR.BMP, les noms des vignettes sont ROMAN.BMP, PEINDRE.BMP, CIRQUE.BMP et CASSBRIQ.BMP. Les titres des boutons pourront être Ecrire, Peindre, Casse-Briques, Cirque. Ici aussi, il faudra réaliser les liens avec les applications qui sont lancées à partir de chacun des boutons.

Ouf ! Après la sauvegarde de l'ensemble, il ne reste plus qu'à réaliser le sommaire pour accéder à ces trois écrans d'interface.







3 Réaliser le sommaire

Le sommaire sera constitué de bandeaux reprenant une portion significative de chaque photo de fond des interfaces. Chaque bandeau illustrera ainsi les boutons permettant l'accès aux différents écrans d'interface. La longueur de ces bandeaux sera égale à 492 pixels, et la largeur à 130 pixels. Cette opération de découpage pourra être réalisée avec un logiciel de dessin bitmap.

Chaque bandeau occupera une portion non négligeable de l'écran, de manière à permettre une bonne identification de l'image dont il est extrait. Prévoir de laisser un peu de place pour donner un titre à la réalisation. Ensuite, double-cliquer dans le rectangle qui représente la page Sommaire de son application.

a) Placer le fond

L'opération n'est pas nouvelle. Elle est effectuée en quelques instants. Pour réaliser le fond de l'écran du sommaire on pourra par exemple scanner un bout de papier peint. Ce sera un bon support graphique pour les bandeaux et les boutons qui viendront s'y incruster. En double-cliquant dans la page, apparaissent les fiches d'options relatives à cette dernière. Il convient alors de choisir la fiche Fond et d'y placer l'image MATIERE3.BMP.

b) Placer les cadres

En cliquant sur le bouton , on ajoute dans la page trois cadres de 492 x 130 pixels et on place dans chacun des fonds les bandeaux préparés : MERE0.BMP, PERE0.BMP et VICTOR0.BMP.

c) Placer les boutons et réaliser les liens avec les trois autres pages

Pour les boutons, on peut garder les mêmes dimensions que celles du bouton Fin utilisé dans chacune des interfaces : 128 x 96 – afin de conserver une unité graphique entre les boutons de navigation dans l'application. Un double-clic sur chacun des boutons fait apparaître les fiches d'Options ; dans la fiche Sommaire, il est nécessaire de paramétrer pour chacun d'eux l'action Aller à : Aller à la page Papa, Aller à la page Maman, Aller à la page Victor.

d) Ecrire un titre

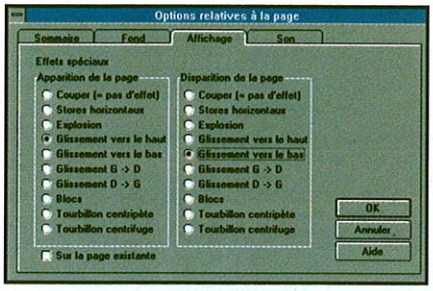
Dernière petite opération avant de tester le bon fonctionnement de l'ensemble : la fabrication d'un cadre vertical, dans lequel apparaîtra verticalement le titre « Interface ». Dans les fiches d'options relatives à ce cadre, choisissons la fiche Texte et saisissons le titre dans la boîte Texte, en mettant une lettre par ligne. Puis choisissons une police grasse du type Impact et ajustons sa taille et sa couleur, après plusieurs essais, à la mise en page du Sommaire. Un autre cadre situé en dessous du précédent contiendra le mot « familiale ».

e) Vérification du fonctionnement des liens et test de qualité

Une fois le Sommaire en place, il est recommandé de tester le fonctionnement de la totalité de l'application, en cliquant sur le bouton . Ça marche ! Mais quelques petites choses peuvent encore être modifiées : l'enchaînement des écrans manque un peu de fantaisie, et une couleur musicale animerait chaque interface. Enfin, un petit bruit rendrait peut-être l'utilisation des boutons plus ludique ? Bzzz ou Zboing ?

4 L'enchaînement des pages

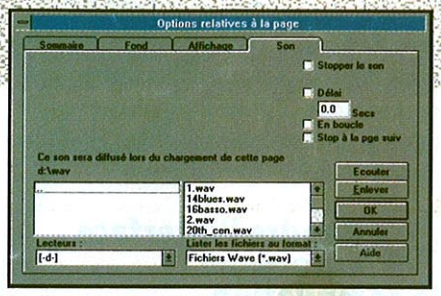
Un clic sur le fond de chaque page fait apparaître les fiches d'options. En sélectionnant la fiche Affichage, on peut paramétrer l'apparition et la disparition de la page à l'écran.



Il faut veiller à coordonner correctement la disparition du Sommaire et l'apparition des autres écrans de l'interface. Si, par exemple, lorsque que l'on clique sur l'un ou l'autre des boutons, le Sommaire disparaît en effectuant un « glissement vers le bas », il pourra être plus pertinent de faire apparaître les écrans d'interface en effectuant un « glissement vers le haut ».

5 La sonorisation des interfaces, le bruitage des boutons

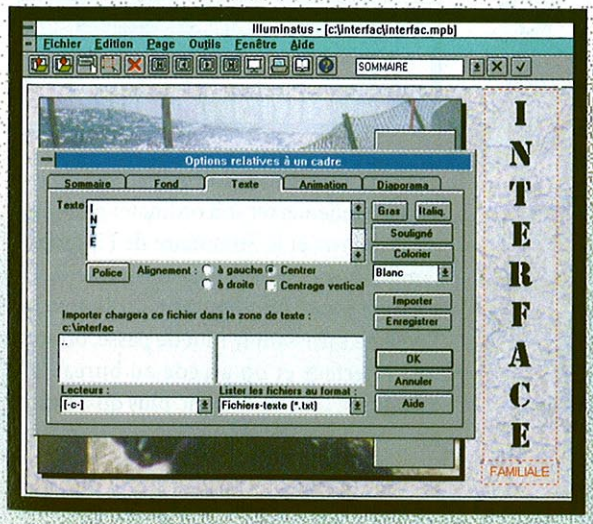
L'apparition de chaque page et l'action de chaque bouton peuvent être associées à la diffusion d'un son, au format .wav ou .mid. Afin d'associer un son ou une chanson à l'apparition d'une page, il suffit de choisir, dans la fiche d'options, la fiche Son et de sélectionner le fichier Midi ou Wave choisi.

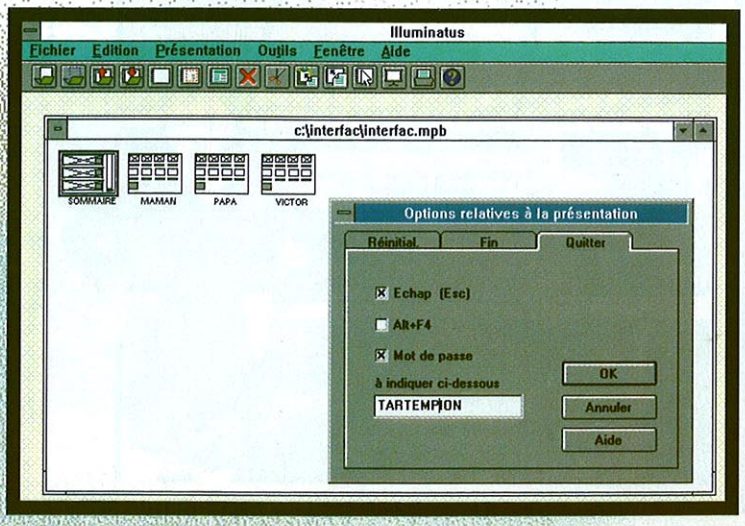


La même opération est possible pour les boutons, mais le bruit ne sera diffusé que lorsque l'utilisateur cliquera sur l'un d'eux.

6 Réglementer la sortie de l'interface

Chaque utilisateur peut maintenant accéder à ses propres outils et à ses propres fichiers, directement, sans passer par le bureau de Windows. Cependant, le cahier des charges ne sera vraiment respecté que lorsque l'ac-





cès à Windows (c'est-à-dire la sortie de l'interface) sera réglementé.

Déroulons le menu Présentation et choisissons l'item Options de la présentation. Dans la série de fiches qui apparaît, sélectionnons la fiche Quitter et cochons Touche Esc et Mot de passe. Enfin, dans la case prévue à cet effet, tapons le mot de passe : Tartempion.

Nul ne pourra sortir de l'interface sans connaître ce mot de passe. Pour en tester l'efficacité, cliquons une fois sur la page Sommaire puis sur le bouton afin de lancer l'interface à partir du Sommaire. Une fois dans le Sommaire, appuyons sur la touche Esc. Une fenêtre réclamant le mot de passe s'affiche. Après l'avoir saisi, cliquons sur OK. Le Sommaire disparaît et l'écran d'Illuminatus apparaît à son tour. La procédure doit être vérifiée à tous les niveaux de la réalisation, c'est-à-dire à partir de chaque écran d'interface.

7 Rendre l'interface autonome : la compilation

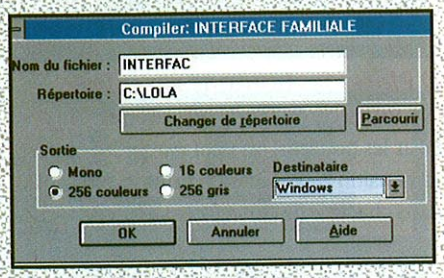
L'application Interface familiale est maintenant terminée. Il faut toutefois la rendre autonome en procédant à sa compilation. Une fois compilée, l'interface se présentera sous la forme d'un exécutable (Exe), qui pourra être lancé au démarrage de Windows, à l'instar de n'importe quel autre programme. La compilation peut, et cela est préférable, s'effectuer dans un autre répertoire que le répertoire d'origine. La version définitive de l'application ne sera pas mélangée avec la version de travail.

a) Donner un titre à la réalisation

Avant de compiler, il est nécessaire de donner un titre à la réalisation et de lui associer une icône. Ces informations sont saisies dans la fiche qui apparaîtra en déroulant le menu Présentation et en choisissant l'item Configuration de l'installation. Dans la case Titre de la présentation, saisissons le titre Interface familiale, puis cherchons une icône dans sa collection personnelle (MONITOR.ICO), et cliquons sur OK pour valider la saisie de ces derniers paramètres. L'ensemble de la réalisation peut être sauvegardé en sélectionnant l'item Enregistrer la présentation du menu Fichier.

b) Compiler la réalisation

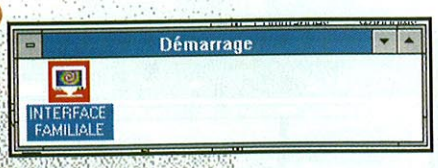
L'étape suivante réside dans la compilation. Lorsque l'on sélectionne l'item Compiler du menu Présentation, apparaît la boîte de dialogue de la compilation.



Il faut alors saisir le nom que portera le fichier exécutable de l'interface familiale (Interfac), ainsi que le répertoire de compilation. Il n'est absolument pas nécessaire que ce dernier d'existe : il sera automatiquement créé à la compilation. Après avoir vérifié que l'affichage des images s'effectuera bien en 256 couleurs, on lance la compilation en cliquant sur OK.

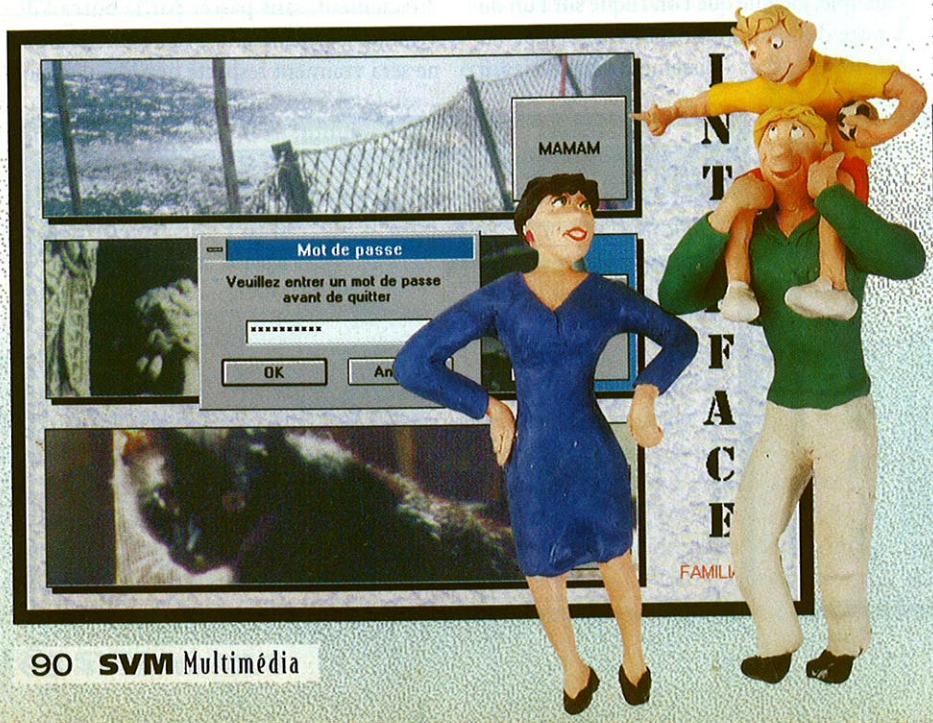
8 Installer l'interface familiale

La dernière opération qu'il reste à effectuer consiste à placer l'icône de l'interface familiale dans le groupe Démarrage de Windows. Il aura fallu préalablement installer l'application sous Windows – comme n'importe quelle autre application. Il faut noter que l'icône choisie précédemment ne sera pas utilisée lors de l'installation de la version compilée sous Windows.

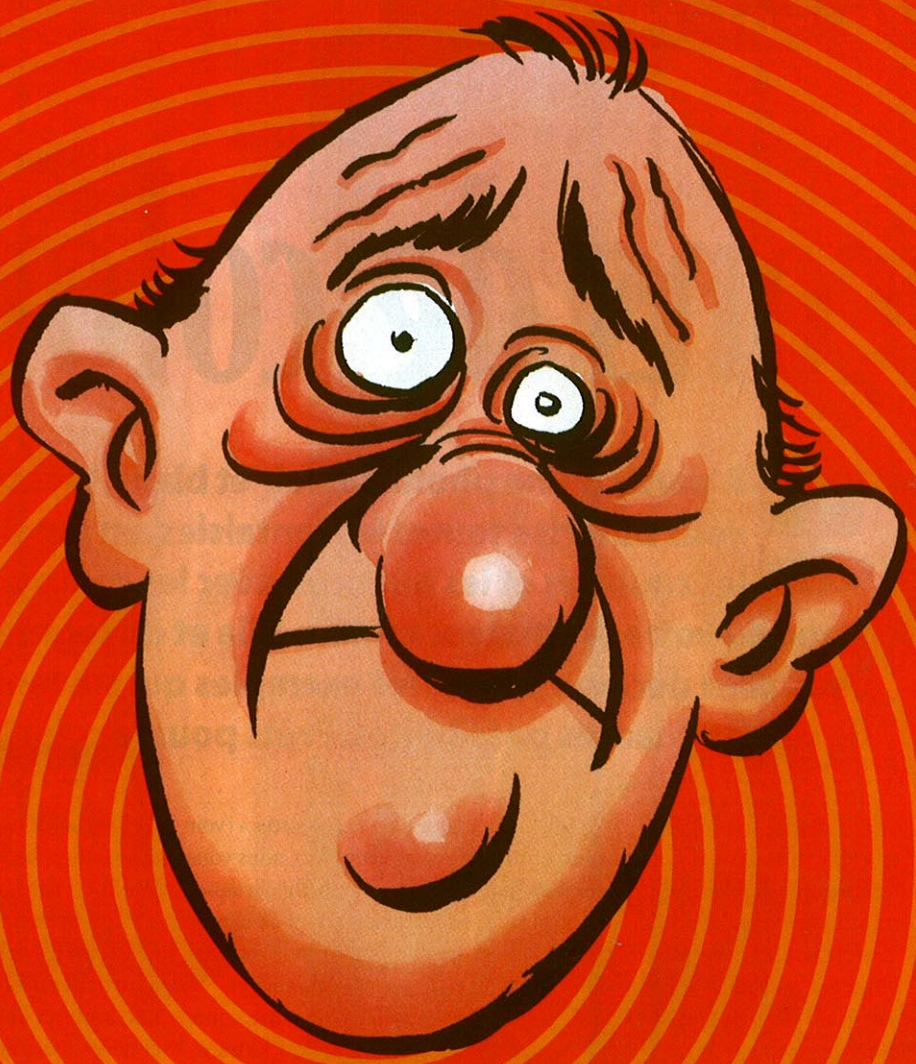


Cette opération effectuée, il est nécessaire de redémarrer son ordinateur. Le logo de Windows et le Sommaire de l'interface familiale apparaissent successivement. Le tour est joué ! En appuyant sur la touche Esc et en saisissant le mot de passe, on sort de l'interface et on accède au bureau de Windows. Il ne reste donc plus qu'à expliquer le fonctionnement de l'interface aux membres de la famille.

/ Bruno Caruette



Fatigué de jouer, piocher, tirer, découper, coller et décoller... ?



Avec Microsoft, gagnez 500 F ou 250 F à coup sûr et sans craquer.

DU 15 AVRIL AU 30 JUIN 1996

500 F REMBOURSÉS*

pour tout achat entre le 15 avril et le 30 juin 1996, d'un produit complet Microsoft® Office, Office Professional, Word, Excel, PowerPoint ou Access **.

250 F REMBOURSÉS*

pour tout achat entre le 15 avril et le 30 juin 1996, d'une Mise à Jour ou d'une Mise en Maintenance 1ère année en Licence OPEN*** d'un logiciel Microsoft® Office, Office Professional, Word, Excel, PowerPoint ou Access**.

Microsoft
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?

Pour en savoir plus sur cette opération et connaître la liste des revendeurs : **3616 MICROSOFT** (1,29 F TTC/mn)

E mail : http : //www.microsoft.com/fr/

* Les modalités de remboursement sont indiquées sur les boîtes ou dans les Licences des différents produits concernés.
** A l'exclusion des Licences Open Education et tarif Education en Licences Mixte, Licences Select, produits en association conjointe.
*** Mise en Maintenance 2ème année : 125 francs remboursés.

Service lecteurs n° 23

Photos non contractuelles

© LIRO ICO GENERATION DIRECT

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagina,

vous trouverez les différentes étapes présentées dans l'article. La version d'évaluation de Photoshop 3.05 vous permettra de tester chacune des fonctions décrites.

Leçons de coloriage

PC MAC facile

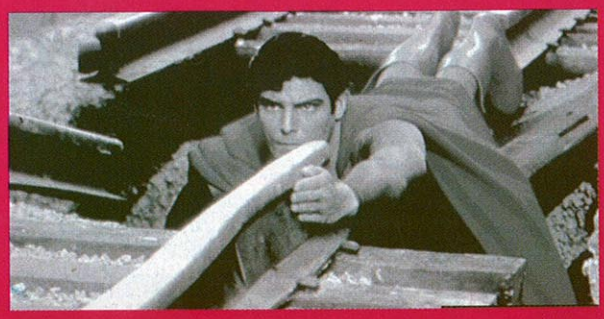
A partir d'une photo en noir et blanc, la retouche d'images vous autorise toutes les fantaisies, en jonglant avec les couleurs et les nuances, avec les contours et les contrastes. Armé de votre ordinateur multimédia et du logiciel Photoshop, vous allez découvrir, dans les exemples qui suivent, quelques-unes de ces étonnantes possibilités. Prêts pour le coloriage ?

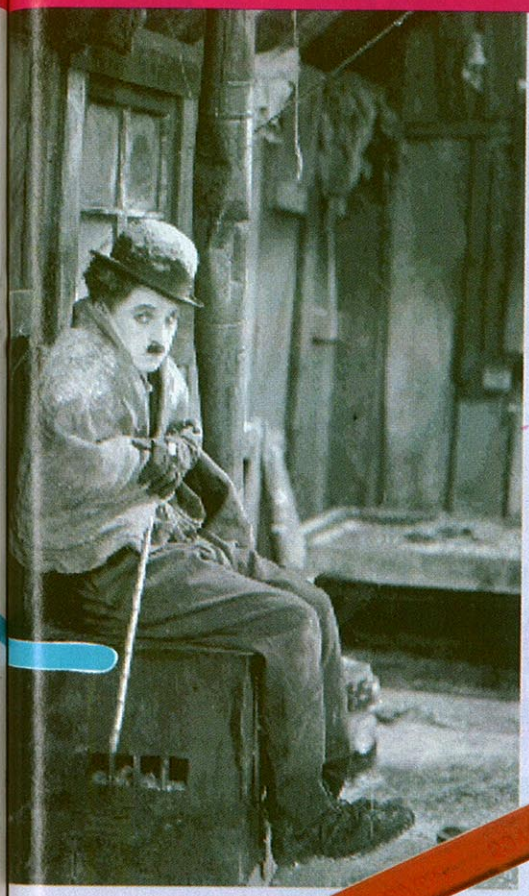
UNE PHOTO n'est plus aujourd'hui une œuvre figée, témoin immuable d'une tranche de vie : à l'aide des logiciels de retouche d'images – dont le plus connu est Photoshop –, on peut en faire ce que l'on veut, modifier un élément, le supprimer, en ajouter un autre, jouer sur toute la palette des couleurs et des effets de lumière. Il n'existe pas de limite aux transformations, parfois véritables trucages aux résultats troublants par leur véracité ; pas de limite non plus au plaisir de créer, ou plutôt de recréer.

Dans « La clinique des photos ratées » (voir le numéro 1 de *SVM Multimédia*), nous vous avions expliqué comment embellir certaines de vos photos, en les débarrassant de détails gênants ou encore comment fondre en une seule œuvre deux de vos tirages préférés.

Voici le nouveau chapitre de notre cours de retouche d'images : la colorisation. La transformation d'une image en noir et blanc (ou, pour être plus précis, en niveaux de gris) peut emprunter plusieurs voies : mise en couleur totale ou partielle, réaliste ou fantaisiste, jeux de lumière et de flous, ajout d'éléments colorés. Nous vous livrons ici les concepts et trucs de base en nous appuyant sur trois types de colorisation : façon sépia, à la manière d'Andy Warhol et dans la lignée des bandes dessinées.

Comme d'habitude, vous trouverez sur le CD-Rom les fichiers de chacune des étapes, à partir desquelles vous pourrez vous entraînez, avant de numériser vos propres photos et de les métamorphoser. Afin d'obtenir des effets suffisamment intéressants, vous devrez préalablement configurer l'affichage de votre ordinateur avec un minimum de 32 000 couleurs (de préférence 64 000 couleurs) dans la taille la plus grande possible.





Les images CinéStar

Les trois images de départ de chacune des étapes proviennent du CD-Rom intitulé Movies Star, qui comprend quatre cents images clefs du cinéma mondial – des portraits de stars, des affiches, etc. Les images en 72 ppp de ce CD-Rom édité par la société Les images numériques, dont les photographies sont extraites de la photothèque de CinéStar, sont libres de droit.

CONFIGURATION RECOMMANDÉE
PC 486 ou Macintosh 68020, carte graphique 32 000 couleurs au minimum.

LOGICIEL NÉCESSAIRE
Adobe Photoshop

1 Appliquer un effet sépia

Pour donner de l'âge à vos souvenirs et susciter la nostalgie d'une autre époque, jouez des couleurs et obtenez une teinte sépia.

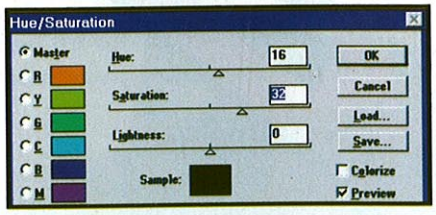
Dans cet exemple, vous allez appliquer un effet sépia sur une photo de Charlie Chaplin en niveaux de gris. Rappelons qu'un effet sépia correspond visuellement à ce que l'on voit sur d'anciennes photos légèrement ocres, où la partie centrale – sur laquelle est située le personnage – est détaillée, alors que le pourtour est légèrement flou. L'image de départ (CHARL0.PSD), sur le CD-Rom, a une taille de 486 x 739 pixels. Si celle-ci est trop importante eu égard aux capacités d'affichage de votre micro-ordinateur, n'hésitez pas à la réduire : les méthodes de traitement expliquées sont indépendantes de la taille et de la résolution. Pour ce faire, après avoir lancé Photoshop, utilisez la commande Image Size du menu Image, et modifiez les paramètres de largeur (Width) et de hauteur (Height).

1 Passer en RVB

Les cinéphiles reconnaîtront le film *la Ruée vers l'or,* d'où est extraite cette image qui vous est proposée en niveaux de gris. Comme nous désirons modifier les couleurs de cette photo, la première manipulation consiste à transformer la profondeur de l'image de niveaux de gris à 16 millions de couleurs. Une fois le fichier CHARL0. PSD chargé, utilisez la commande RGB Color du menu Mode pour appliquer la transformation. Visuellement, aucune transformation ne s'effectue : ne vous inquiétez pas, c'est normal (fichier CHARL1.PSD sur le CD-Rom).

2 Appliquer l'effet sépia

Rien n'est plus simple que d'appliquer l'effet sépia. Sélectionnez toute l'image au moyen de la commande All du menu Select, puis, dans le menu Image -> Adjust, cliquez sur Hue/Saturation… Dans la boîte de dialogue, vous avez le choix entre trois curseurs pour modifier la teinte (Hue), la densité (Saturation) et la luminosité (Lightness). Vérifiez tout d'abord que les cases Master, Preview et Colorize sont bien cochées, et, avant de valider, donnez les valeurs 16 à la teinte (Hue), et 32 à la saturation.



Vous pouvez évidemment faire plusieurs essais avec des valeurs différentes : la commande Undo du menu Edit permet d'annuler la dernière transformation et autorise les tentatives infructueuses (fichier CHARL2. PSD sur le CD-Rom).

3 Définir la zone de flou

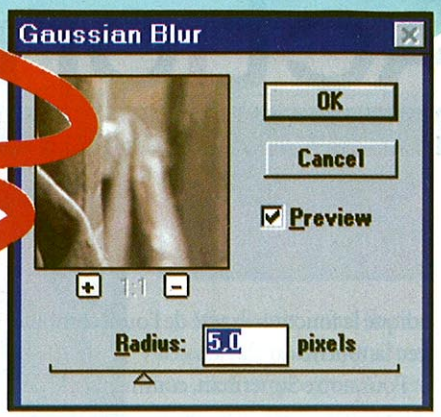
A partir de la page sépia obtenue, l'objectif est de définir une zone de flou en forme d'ellipse autour de Charlot, et de laisser l'acteur parfaitement net. Dans la boîte à outils de Photoshop, certaines fonctions peuvent prendre plusieurs valeurs. Ainsi, si

vous cliquez sur l'outil Rectangle de sélection (le premier, en haut, à gauche de la boîte) en maintenant la touche Alt du clavier enfoncée, le rectangle se transforme en ellipse.

Avec cet outil Ellipse, vous allez entourer complètement Charlot sur l'image. L'acteur n'étant pas centré, n'hésitez pas à dépasser les bords de l'image pour réussir son détourage complet.

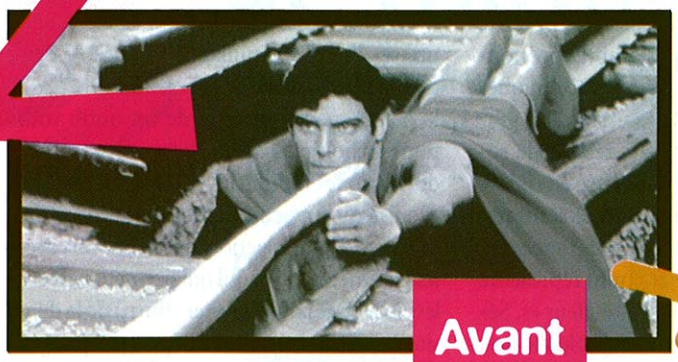
Le but n'est pas de rendre Charlot plus net, mais de créer autour de lui une zone plus floue. Allez dans le menu Select et cliquez sur la commande Inverse. Comme son nom l'indique, cette commande inverse la sélection précédente et permet d'obtenir exactement la zone que nous devons rendre moins nette. Sélectionnez la commande Gaussian Blur... du menu Filter -> Blur.

Vérifiez que la case Preview est cochée et réglez la valeur du Radius à 5 avant de valider. Votre sépia est à présent terminée (fichier CHARL3.PSD sur le CD-Rom). Si vous désirez appliquer cet effet sépia sur la photo de mariage de vos parents, convertissez-la d'abord en 256 niveaux de gris et suivez les trois étapes décrites ci-dessus.



2 Coloriser une image

Jouez sur la gamme des gris, et vos images prendront des couleurs plus vraies que nature. Mais auparavant, suivez bien la leçon !



Avant

Après

Après avoir travaillé sur le superacteur, vous allez coloriser le superhéros en la personne de Superman, en appliquant les mêmes méthodes que celles qui sont employées pour la colorisation des vieux films en noir et blanc. Pour les besoins de l'exemple, l'image de départ vous est proposée en niveaux de gris (à l'instar de celle de Charlot). Si vous observez bien cette première image (fichier SUPER0.PSD sur le CD-Rom), vous verrez que l'application d'une couleur primaire directe n'est pas possible. Ainsi, si la couleur de base de la cape de Superman est un rouge primaire, cette couleur ne doit pas être appliquée uniformément sur l'image. En effet, la cape présente un certain modelé, avec des ombres très variables. Si, après le détourage de la cape, vous appliquez le rouge primaire, le résultat ne correspondra pas à la réalité. Des techniques simples, bien que parfois un peu laborieuses, permettent d'arriver au bon résultat.

1 Passer en RVB

Comme pour l'image de Charlot, la première étape consiste à passer l'image en 16 millions de couleurs au moyen de la commande Mode -> RVB (fichier SUPER1.PSD sur le CD-Rom).

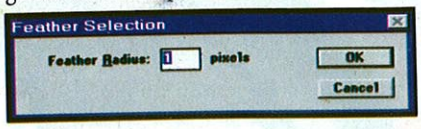
2 Appliquer le bleu sur le costume

Sur notre image, les zones à repeindre en bleu correspondent aux bras et aux parties visibles des jambes. Pour sélectionner ces zones, utilisez l'outil Lasso de la boîte à outils. Lorsque vous sélectionnez un outil avec Photoshop, prenez l'habitude de lire les informations qui se trouvent sur la ligne d'état, en bas de l'écran. Pour l'outil Lasso, il vous est proposé trois options, qui correspondent à des touches de clavier : Shift (Maj), Alt et Ctrl. Si vous appuyez sur ces touches avec l'outil sélectionné, la ligne de texte change et vous

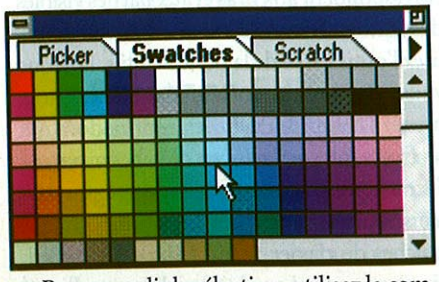
indique la fonction exacte de l'outil combiné avec la touche du clavier.

Pour notre Superman, commencez le détourage par le bras gauche, par exemple, en maintenant la touche Alt enfoncée. Cette option va vous permettre de détourer en liant les clics successifs effectués sur le pourtour du bras. Pour terminer, relâchez tout. Il vous manque un bras et deux jambes, qui doivent faire partie de la même sélection. Une option du Lasso permet de réaliser cette manipulation, mais faites donc une pause et profitez-en pour assouplir vos doigts qui appuient sur les touches du clavier ! Vous êtes prêt ? alors, continuons… Toujours avec le Lasso sélectionné, appuyez simultanément sur Alt et Maj. La ligne d'informations vous signale que cette option est destinée à étendre la sélection en conservant l'ancrage des sommets. Vous pouvez maintenant détourer le second bras et les deux jambes.

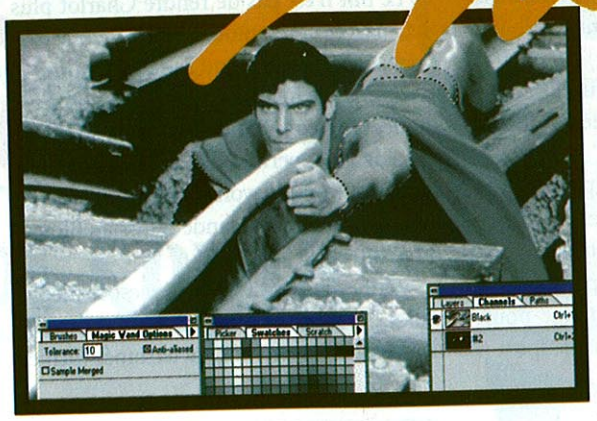
Votre détourage est certainement parfait. Peut-être trop, du reste… Or la réalité ne s'accommoderait pas bien d'une différence de couleur trop tranchée. Sélectionnez la commande Feather… dans le menu Select, et appliquez un rayon de un pixel. Ce contour progressif lissera un peu votre sélection.

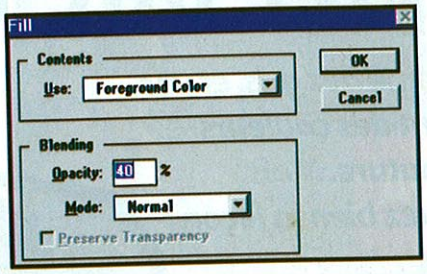


Normalement, nous devrions appliquer un bleu primaire sur le costume – ce qui correspond à la couleur réelle du costume de Superman. Seulement notre héros, tout super qu'il soit, n'est pas plaqué en chrome, or nous obtiendrons inévitablement cet effet si nous lui appliquons la couleur bleu primaire. Sélectionnez plutôt un bleu moyen dans la palette de couleurs.



Pour remplir la sélection, utilisez la commande Fill du menu Edit. Votre remplissage doit s'appliquer à la couleur de premier plan (Foreground), en mode normal. Pour préserver le modelé, passez la valeur de l'opacité à 40 %, puis validez.



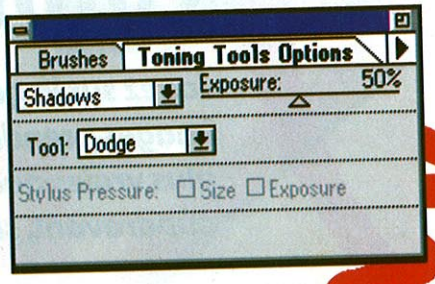


Le résultat est satisfaisant mais mérite d'être affiné au niveau des ombres prononcées. Vous pouvez utiliser deux techniques pour renforcer les parties sombres. La première réside dans le fait de répéter la séquence que vous venez de mettre en œuvre en ne sélectionnant que les parties sombres, et en appliquant une couleur plus foncée. La seconde consiste à utiliser l'outil représenté par une main (Smudge, ou «étaleur»). Sélectionnez d'abord une couleur bleu foncé, puis réglez les paramètres de l'outil sur Darken (Obscurcir), avec une pression de 45 %.

Appliquez cet outil par petites touches sur les zones à obscurcir. Ces deux techniques sont d'ailleurs cumulables, afin d'affiner progressivement votre mise en couleurs. Le résultat se trouve sur le CD-Rom dans le fichier SUPER2.PSD.

3 Coloriser en rouge les parties du costume

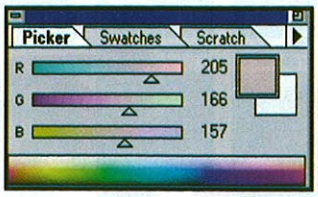
Pour mettre en couleurs les parties visibles du costume de Superman (la cape et les bottes), les techniques à employer sont exactement les mêmes que celles de l'étape 2. Evidemment, au lieu de choisir un bleu moyen pour le remplissage, vous allez choisir un rouge vif. De même, effectuez le remplissage deux fois ; vous verrez que le résultat sera bien meilleur.



Si vous voulez affiner le modelé de la cape, utilisez l'outil maquillage (Toning), le dernier, en bas, à droite de la boîte à outils. Dans la palette de paramètres de cet outil, vous pouvez choisir d'agir sur les tons foncés (Shadows) ou les tons clairs (Highlights), ce qui modifiera respectivement les ombres et les lumières. Cette sélection agit de concert avec les paramètres de l'outil qui permettent d'enlever (Dodge) ou d'ajouter (Burn) de la densité, ou d'étaler comme une éponge (Sponge). Le fichier de cette étape se nomme SUPER3.PSD sur le CD-Rom.

4 Visage et mains couleur chair

La colorisation du visage et des mains utilise les mêmes techniques que celles des étapes 2 et 3, avec l'application d'une couleur chair. Essayez la valeur 205 pour le rouge, 166 pour le vert et 157 pour le bleu. Les plus futés peuvent toujours ouvrir le fichier final (SUPER5.PSD) sur le CD-Rom, piquer la bonne couleur et revenir sur l'image en cours… Il vous reste à dessiner les yeux, dont les fonds sont blancs et les pupilles bleues. Seule technique possible sur une aussi petite surface : le dessin au crayon

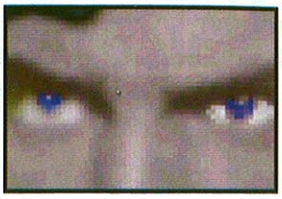


(Pencil). Effectuez d'abord le plus grand agrandissement possible pour travailler sans risquer une erreur de manipulation. Puis, dans la palette, avec les options de l'outil (Pencil Options), réglez l'opacité à 40 % pour conserver le modelé et procédez par touches successives, afin d'éviter les dérapages (fichier SUPER4.PSD sur le CD-Rom).

5 Créer le rayon laser qui part de l'œil

Que les cinéphiles avertis nous pardonnent, cette touche finale sur Superman n'existe au-

cunement dans le film correspondant. Comme quoi la colorisation peut dévier vers la modification et la création, ce qui est aussi le sujet de l'exemple suivant. Pour créer le rayon, il faut d'abord concevoir sa forme. Prenez l'outil Lasso, maintenez la touche Alt enfoncée et détourez la forme du rayon.



Afin d'obtenir une finition lissée au bord du rayon, créez un contour progressif (Feather…) de deux pixels, dans le menu Select. Vous pouvez sélectionner maintenant la couleur du rayon. Dans l'exemple, le rayon est jaune – ce qui ne correspond pas vraiment à la couleur d'un rayon laser, mais le résultat est plaisant à l'œil. Dans le menu Edit, sélectionnez Fill… avec une opacité de 50 % et validez. Votre rayon est réalisé. L'image finale se nomme SUPER5.PSD sur le CD-Rom.

3 Colorier à la manière de Warhol

Habillez le noir et blanc à la manière de ce célèbre artiste américain… et l'on prendra peut-être l'une de vos réalisations pour sienne !

Si vous avez procédé comme les deux exemples précédents, vous savez améliorer le rendu d'une image et vous savez également coloriser à l'identique une image en noir et blanc. Maintenant, vous allez utiliser de nouvelles techniques pour employer la colorisation comme un outil de création. L'objectif est de créer, à partir d'un portrait en noir et blanc, un effet de couleur du même type que les créations d'Andy Warhol sur le visage de Marylin Monroe. L'image de départ est un magnifique portrait de Fernandel (fichier FERNA0.PSD sur le CD-Rom).

1 Passer en RVB

Comme pour les deux exemples précédents, la première étape consiste à passer l'image en 16 millions de couleurs avec la commande Mode -> RVB (fichier FERNA1.PSD sur le CD-Rom).

2 Préparer les niveaux d'intensité

Le traitement à la Andy Warhol nécessite le découpage de l'image en zones de même intensité, assez vastes. Pour préparer ces zones, allez dans le menu Image -> Map et sélectionnez Posterize (Isohélie). Par défaut, la valeur est à 4 ; laissez-la et validez la boîte de dialogue.

Les densités franches de gris ont besoin d'être encore plus fortes. Allez dans le menu Image -> Adjust et sélectionnez Replace Color… (Remplacement de couleur). Avec la pipette, sélectionnez le gris clair – celui qui est situé, en bas, à gauche de l'image. Modifiez le paramètre de Fuzziness (Tolérance)

pour le faire passer à 10 ; le paramètre de Lightness (Luminosité) doit prendre, quant à lui, la valeur de +100. Validez (fichier FERNA1.PSD sur le CD-Rom).

3 Réaliser un à-plat dans la zone claire

L'image est prête à recevoir un traitement warholien : vous allez commencer par vous occuper de la zone claire. Sélectionnez l'outil Magic Wand (Baguette magique) et modifiez ses paramètres dans la palette flottante Magic Wand Options.

Mettez une valeur de Tolérance de 1, et dévalidez la case Anti-Aliased (Lissé). A présent, cliquez sur n'importe quelle zone claire. La sélection ne s'opère que sur la zone où vous avez cliqué ; pour généraliser cette sélection de zone claire à l'ensemble de l'image, sélectionnez la commande Similar (Généraliser) du menu Select (fichier FERNA2.PSD sur le CD-Rom).

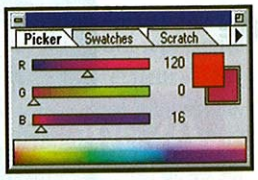
Vous pouvez maintenant créer l'à-plat désiré. Sélectionnez un jaune pur en couleur de premier plan dans la palette flottante Swatches (Nuancier). Puis, dans le menu Edit, cliquez sur Fill... (Remplir). Les paramètres par défaut Foreground Color (Couleur premier plan), 100 % et Normal sont à conserver. Validez... Le fichier de cette étape se nomme FERNA3.PSD sur le CD-Rom.

4 Créer un dégradé dans la zone moyenne

Pour la sélection, le principe est le même qu'à l'étape 3. Avec Magic Wand et les mêmes paramètres que précédemment, sélectionnez le gris moyen comme celui qui est à gauche de l'image, au milieu, puis étendez la sélection par Select -> Similar.

Sélectionnez dans la palette flottante Picker (Nuancier) le rouge pur en couleur de premier plan, et un rouge grenat (par exemple, RVB : 120, 0, 16) comme couleur d'arrière-plan. La sélection Avant-Plan/Arrière-Plan s'effectue avec les deux petits carrés, en haut, à droite de la palette Picker.

Dans la boîte à outils, sélectionnez le dégradé (Gradient Tool, cinquième sur la colonne de droite). Vérifiez dans sa palette flottante d'options (Gradient Tool Options) que vous avez bien les valeurs suivantes : Opacity : 100 %, Foreground to Background (Premier plan – Arrière-plan), «Midpoint» (Centre) 50 % et Linear (Linéaire). Ensuite, tirez une diagonale avec l'outil dégradé de la gauche du front de l'acteur jusqu'au coin inférieur droit de la photographie. Le fichier de cette étape se nomme FERNA4.PSD sur le CD-Rom.



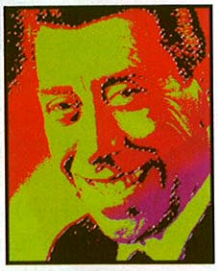
5 Faire un à-plat avec contour dans la zone noire

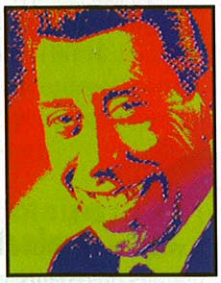
Dernière étape, la réalisation de la zone noire. Avec les deux étapes précédentes, vous avez vu apparaître l'aspect psychédélique des couleurs warholiennes. Vous allez maintenant ajouter la touche finale pour obtenir un résultat encore plus proche de l'esprit des œuvres produites par l'artiste Andy Warhol.

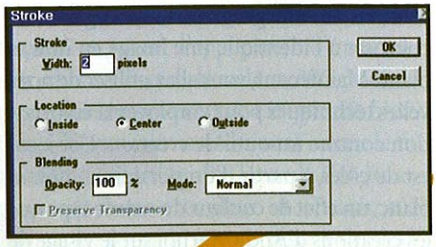
En ce qui concerne la sélection, le principe reste identique. Avec Magic Wand et les paramètres précédents, sélectionnez le noir comme celui qui se trouve en bas de l'image, puis étendez la sélection par Select -> Similar.

Choisissez dans Swatches (Nuancier) la couleur bleu primaire, et remplissez la sélection par Edit -> Fill... avec les paramètres par défaut (Foreground, Opacity : 100 %, Normal).

En maintenant la sélection précédente, sélectionnez dans la palette Couleur (Picker) une couleur bleu foncé (RVB : 13, 5, 42). Dans le menu Edit, sélectionnez la commande de Stroke (Contour). Les paramètres par défaut pour Location (Center), Opacity (100 %) et Mode (Normal) sont à conserver. En revanche, pour Stroke, donnez une valeur de deux pixels à la largeur du contour (Width : 2).







Votre tableau warholien est terminé, son fichier se nomme FERNA5.PSD sur le CD-Rom.

/ Pier Farrugia

Club Européen du CD-ROM, Votre Club Multimédia !

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM

Florence et la Renaissance
Vers. Franç. PC

Le Louvre Peinture et Palais
Vers. Franç. Mac et PC

Léonard de Vinci
Vers. Franç. Mac ou PC

Les Grands Musées d'Europe vol. 2. Vers. Franç. PC

Michel Ange
Vers. Franç. PC

Nympheas 2
Vers. Franç. Mac et PC

The Cranberries Rainbow
Vers. Angl. Mac et PC

Toilz'omur
Vers. Franç. Mac et PC

Un Destin dans le Siècle : Toffoli. Vers. Franç. Mac et PC

Van Gogh Vie et Oeuvre
Vers. Franç. PC

Atlas du Monde
Vers. Franç. PC

Aux Origines de l'Homme
Vers. Franç. Mac ou PC

Encyclopédie de la sexualité
Vers. Franç. Mac ou PC

Initiation à l'archéologie
Vers. Franç. Mac et PC

Jour J coffret deux titres
Vers. Franç. Mac et PC

L'Anglais par l'oral
Vers. Franç. Mac et PC

Le Vêtement Coffret 2 CD
Vers. Franç. PC

Les Médicis
Vers. Franç. PC

Mythes et légendes
Vers. Franç. PC

Napoléon
Vers. Franç. Mac ou PC

Two Lovely Ants
Vers. Franç. PC

Voyage en Egypte
Notice Franç. Mac ou PC

Alice au pays des Merveilles
Vers. Franç. PC

Ballades au pays de Mère l'Oie. Vers. Franç. PC

Bee & Bop
Vers. Franç. Mac ou PC

Circus
Vers. Franç. Mac ou PC

Fine Artist - L'Artiste en Herbe. Vers. Franç. Mac ou PC

Kiyeko et les voleurs de nuit
Vers. Franç. Mac ou PC

Le Gros Crabe et ses Amis
Vers. Franç. Mac et PC

Les Méaventures de Tom et Marie. Vers. Franç. PC

Timmy Grimpe aux Murs
Vers. Franç. PC

Joystick Side Winder

Joystick Side Winder 3D Pro

Action Soccer 96
Vers. Franç. PC

Apache Longbow VF Edition Spéciale. Vers. Franç. PC

Carton Rouge Coupe du Monde. Vers. Franç. PC

Fort Boyard
Vers. Franç. PC

Grand Prix 2
Vers. Franç. PC

Jewels of the Oracle
Vers. Franç. Mac et PC

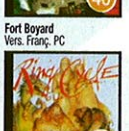
Return to Zork VF
Vers. Franç. PC

Ring Cycle
Vers. Franç. PC

Screamer
Vers. Franç. PC

The 11Th Hour VF
Vers. Franç. PC

Cuba
Vers. Franç. Mac et PC



Desert CD Road 3D relief
Vers. Franç. Mac et PC

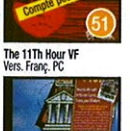
Méga Familli (7 Logiciel pour la Ma. Vers. Franç. PC

Money pour Windows 95
Vers. Franç. PC

Voxel 3D
Vers. Franç. PC

Best Of "le Bourget"
Vers. Franç. Mac et PC

La Botanique pour Tous
Vers. Franç. Mac et PC



Le Corps Humain
Vers. Franç. PC

Le Défi de l'Univers
Vers. Franç. Mac et PC

Poissons
Vers. Franç. Mac et PC

Blow-Job Spécial
Vers. Franç. Mac et PC

CyberXperience (4 CD-ROM)
Vers. Franç. PC

Désirs et perversions vol. 3 Mangas. Vers. Franç. PC

Fantasmes à la carte avec Olivia. Vers. Franç. PC

La Blue Girl vol. 2
Vers. Japonaise Mac et PC

Lust & Tits
Vers. Franç. Mac et PC

Passeport X à Budapest
Vers. Franç. PC

Pervers Private Paris CD Guide. Vers. Franç. Mac et PC

Plaisirs solitaires Lingerie Fine. Vers. Franç. PC

Sea Sex & Surf
Vers. Franç. Mac et PC

Sodo Spécial
Vers. Franç. Mac et PC

Space Sirens 2
Vers. Franç. Mac et PC

Trio & More
Vers. Franç. Mac et PC

Virtual Sex Shoot
Vers. Angl. Mac et PC

Virtual Vixens
Vers. Angl. Mac et PC

Une Hot-line technique compétente au (1) 44.83.42.30

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **3 CD-ROM** au choix — Au lieu de ~~289F*~~ — **99F TTC** Chacun + frais d'envoi

+ 1er Cadeau
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Internet, connection illimitée

+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau
Un cadeau surprise

Si vous répondez dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 30/09/96. (*) Prix conseillé moyen des CD-ROM présentés

Plusieurs Milliers de titres sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature · Adultes

L'Univers du Jeux
Vers. Franç. Mac et PC

Les Guignols de l'Info : Le Jeu. Vers. Franç. Mac ou PC

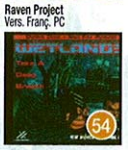
Raven Project
Vers. Franç. PC

Rayman
Vers. Franç. PC

Rebel Assault 2 NF
Notice Franç. PC

The Dig NF
Notice Franç. PC

Warcraft 2
Notice Franç. PC



Wetlands
Vers. Franç. PC

Worms
Vers. Franç. PC

Comprendre et Maitriser Internet Vers. Franç. PC

Tout Savoir sur Internet
Vers. Franç. Mac et PC

Toute la Cuisine Française
Vers. Franç. PC

Voyage en Italie
Vers. Franç. PC

PaintBrush Clip'Art (12000 images). Vers. Franç. Mac ou PC

Super Album 500 Photos Couleurs. Vers. Franç. Mac et PC

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

36 67 05 05

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.**
- **Un Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeaux !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire de -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Service lecteurs n° 19

BON D'ESSAI GRATUIT

SVM0596

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Envoyez-moi le (les) CD-ROM dont j'ai noté le (les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 2 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le (les) retourne et serais intégralement remboursé hors frais de port. Si je décide de le (les) garder, je deviendrais membre du Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 CD-ROM** (hors compte double), **je joins mon règlement de 128 F** (99 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 CD-ROM** (ou 1 CD-ROM compte double), **je joins mon règlement de 227 F** (198 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 CD-ROM** (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon règlement de 326 F** (297 F + 29 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Voici le (les) CD-ROM que je choisis :
1er N° ____ 2e N° ____ 3e N° ____
Attention : Certains titres comptent double

Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Internet, (connection illimitée)

2e Cadeau : Un Range CD-ROM
3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je... réponds sous 8 jours

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du CD-ROM se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/09/96.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du CD-ROM
☐ CB N° ____ Expire le ____

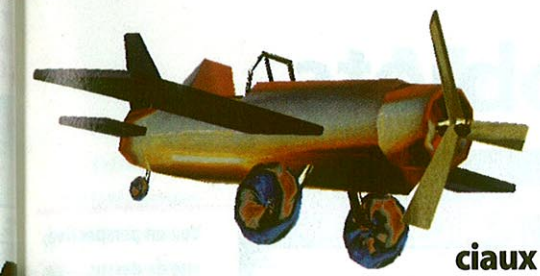
(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ____ Prénom ____
Né(e) le ____ Tél ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM
Date ____
Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.
Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

CDEDIA - RCS Nanterre Toursoing : B 309 485 299 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : 16 (1) 44.83.42.30

Rêvez le monde en 3D



La 3D est en haut de l'affiche : *Toy Story*, film-événement de ce printemps, donne ses lettres de noblesse à l'image de synthèse, émancipée des seuls effets spéciaux ou des cercles étroits du cinéma expérimental. Un résultat qui n'est pas à la portée de tout le monde, mais qui ne vous empêchera pas de vous initier à la manipulation d'objets en trois dimensions. Avec le logiciel ClipVision 3D Pro, dont c'est la vocation, laissez votre imagination s'exprimer. A la clé, un grand concours richement doté.

CONFIGURATION MINIMALE
PC 486DX2/66
8 Mo de mémoire vive
Windows 3.1 ou
Windows 95

LOGICIELS NÉCESSAIRES
ClipVision 3D Pro
éventuellement accompagné
de tout logiciel de dessin
ou de retouche
acceptant les formats
de fichiers BMP ou Dib

Pour qui est familier du dessin sur ordinateur, la première approche d'un logiciel de création en 3D est souvent pour le moins surprenante, sinon rébarbative. Cette famille de logiciels a du mal à renier ses origines techniques et industrielles. Si les artistes s'en sont désormais emparé, il leur aura fallu s'adapter à une toute autre manière de projeter leur imaginaire : contrairement au dessin en 2D, où le trait doit pouvoir librement s'exprimer comme il le ferait sur du papier ou sur une toile, la création en 3D est sévèrement encadrée par un ensemble de règles mathématiques, physiques et optiques. Pour le débutant, pas facile de pénétrer dans ce monde mystérieux, où l'on parle un jargon particulièrement abscons, et où l'on n'hésite pas à patienter de longues heures devant son écran avant de voir s'afficher le résultat de son travail. Le premier obstacle à franchir, qui n'est pas le moindre, est la création – on dit modélisation – des objets qui vont figurer dans le dessin. Le deuxième obstacle, qui demande souvent l'acquisition d'un grand savoir-faire, est la mise en couleurs ou le placage de matières sur les objets, en tenant compte notamment de l'éclairage – on parle ici de rendu.

Ces deux étapes, nous avons choisi de vous en affranchir au maximum, en nous appuyant sur le logiciel ClipVision 3D Pro, édité par MediaSet. Ce dernier, s'il n'est pas un modeleur en ce sens qu'il ne permet pas de créer directement des objets en 3D, présente l'originalité d'offrir plusieurs centaines d'objets prêts à l'emploi, ainsi qu'un mode d'affichage particulier, fondé sur la technologie 3DR d'Intel, qui permet de manipuler les objets en question directement à l'écran avec tous leurs attributs de couleur, de texture et d'éclairage. Bref, le travail s'en trouve grandement simplifié, et autorise une initiation douce à la 3D, où votre imagination pourra s'exercer sans trop d'entraves techniques.

Déplacer un objet dans l'espace ; en modifier la forme, la couleur, la texture ou l'éclairage ; assembler plusieurs objets afin de constituer une scène ; choisir un angle de prise de vue pour aboutir à une image finale. Voici ce que nous vous proposons dans les pages qui suivent, en vous appuyant sur les quelques centaines d'objets prédéfinis que vous trouverez sur notre CD-Rom.

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagina,

vous trouverez une version complète de ClipVision 3D Pro et de sa bibliothèque de plusieurs centaines d'objets en 3D. Cette version est seulement limitée dans le temps : vous pouvez l'utiliser librement pendant trois mois.

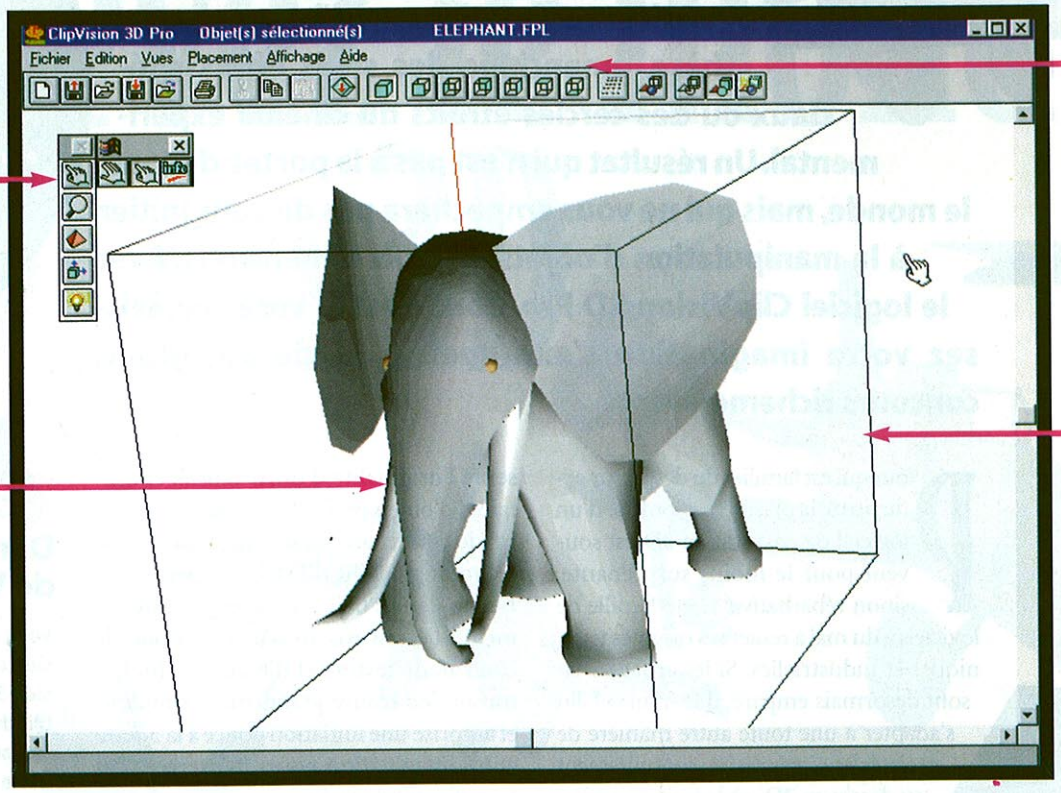
Concours

Fier de vos œuvres ? Participez à notre grand concours de création et gagnez un PC Pentium, une imprimante, un kit multimédia, des logiciels, des kits de connexion, etc.. Rendez vous page 105 pour tous les détails.

Manipuler les objets

Avec le pointeur Main ouverte, c'est l'observateur qui se déplace dans l'espace par rapport à l'objet. Avec le pointeur Doigt pointé, on déplace l'objet dans l'espace, l'observateur restant à un point fixe.

Toutes les manipulations s'effectuent à l'identique et en temps réel dans n'importe lequel des modes de représentation des objets : Fil de fer, Couleurs ombrées, Textures plaquées.



Vue en perspective, vue de dessus, vue de côté, etc. D'un simple clic, passez rapidement d'un point de vue à un autre.

Avant de déplacer un objet avec le Doigt pointé, il convient de le sélectionner par un double clic ou par une pression sur la touche Tab. Un cube de sélection s'affiche.

Une fois qu'un objet est chargé dans ClipVision 3D Pro (avion, brouette ou éléphant…), la première chose à faire et à apprendre à maîtriser est le déplacement dans l'espace. Pour cela, vous disposez de deux outils : la Main ouverte, qui opère sur la scène entière, qu'elle soit constituée d'un ou de plusieurs objets, et le Doigt pointé, qui opère sur un objet particulier ou l'une de ses parties.

Le déplacement du pointeur Main ouverte sur l'écran, bouton de gauche de la souris enfoncé, correspond à une rotation de l'œil de l'observateur autour de la scène affichée, le sens de rotation étant donné par le mouvement de la souris. En partant d'une vue en perspective initiale telle que celle qui est présentée ci-dessus, il est donc possible de tourner tout autour de l'éléphant dans n'importe quel sens, et de l'observer ainsi sous tous les angles. Avec le bouton droit de la souris enfoncé, la Main ouverte offre une fonction de zoom : un déplacement du pointeur dans la zone supérieure de l'écran rapproche l'observateur de la scène ; un déplacement dans la zone inférieure l'éloigne. Notez qu'il ne s'agit pas là d'une modification de la taille de l'objet, mais bien d'un changement du point de vue.

En revanche, avec le pointeur Doigt pointé, on va agir directement sur les caractéristiques d'un objet, sans déplacer dans ce cas l'œil de l'observateur. Première action possible, bouton gauche de la souris enfoncé : le déplacement de l'objet le long des trois axes qui repèrent l'espace dans lequel on évolue. Le déplacement réel dépend bien sûr de la vue sur laquelle on a choisi d'opérer : vue en perspective bien sûr, mais aussi vue de dessus, de dessous, de côté, etc. Des icônes de la barre d'outils principale permettent de jongler entre les différentes vues.

Bouton de droite enfoncé, le Doigt pointé opère une rotation de l'objet sur lui-même dans son espace de référence. C'est notamment par ce biais que plusieurs objets peuvent être réorientés les uns par rapport aux autres. En combinaison avec la touche Majuscule du clavier, le Doigt pointé permet en outre d'opérer des déformations sur l'objet sélectionné. Bouton gauche de la souris enfoncé, il s'agit d'une déformation homothétique, c'est-à-dire – plus prosaïquement – d'un agrandissement ou d'une réduction de l'objet… Bouton droit enfoncé, il est possible d'appliquer une déformation de l'objet sur une seule de ses trois dimensions, ce qui revient à l'étirer dans le sens choisi.

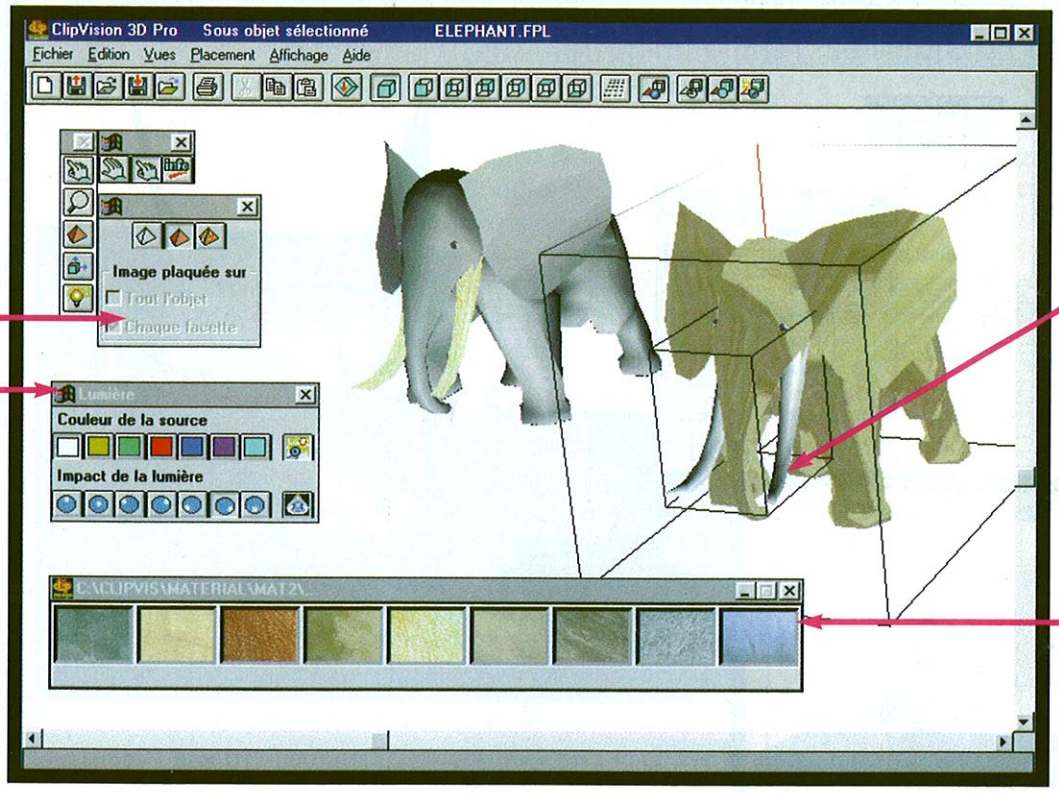
AIDE À L'ÉCRAN

ClipVision 3D Pro est accompagné d'une aide à l'écran dans laquelle vous trouverez le détail des fonctions du logiciel. Sur le CD-Rom se trouve également une documentation complète, que vous pouvez consulter avec le petit traitement de texte fourni avec Windows (Write ou WordPad), ou, bien sûr, tout logiciel de traitement de texte de votre choix.

Modifier les objets

Cette palette flottante permet d'affecter à chaque objet ou sous-objet un mode de rendu particulier : Fil de fer, Couleurs ombrées, Images plaquées.

Avec la palette Lumière, on choisit le type d'éclairage à appliquer pour le mode Couleurs ombrées : orientation de la source, nature (soleil ou spot) et couleur de la lumière.



Les sous-objets qui constituent notre éléphant peuvent être individuellement modifiés : ici, le rendu des défenses en Couleurs ombrées.

En mode Images plaquées, la palette de textures permet de choisir l'image qui sera plaquée sur tout ou partie de l'objet. Le logiciel propose de nombreuses textures prêtes à l'emploi, mais il est également possible d'en créer de nouvelles.

Une fois le placement et la forme de l'objet arrêtés, reste à lui donner son allure définitive. L'allure, dans une image 3D, repose en grande partie sur le volume que l'on va tenter de donner aux objets qui la composent. La manière dont on va habiller ceux-ci est ici primordiale : c'est à travers un subtil jeu d'ombres, de couleurs et de matières, que l'image va pouvoir se charger en réalisme ou en poésie.

Pour cela, ClipVision 3D offre deux modes de « rendu ». L'un, appelé Couleurs ombrées, permet d'affecter à l'objet ou à l'une de ses sous-parties une couleur à choisir parmi celles qui sont offertes par la palette de couleurs de Windows. Dans ce mode, il est également possible de régler la façon dont l'objet est éclairé, grâce à une palette dédiée à cet usage.

L'autre mode, appelé Images plaquées, consiste à remplir les facettes qui constituent un objet ou l'une de ses parties d'une texture, c'est-à-dire d'un dessin qui reproduit l'aspect d'un matériau particulier : bois, métal, tissu, etc. Le plaquage de texture peut être effectué de deux manières – sur tout l'objet ou sur chaque facette –, ce qui donne des résultats extrêmement différents qu'il convient d'expérimenter pour obtenir un résultat optimal.

Ces deux modes – Couleurs ombrées et Images plaquées – peuvent par ailleurs être combinés à l'intérieur d'une même scène, voire à l'intérieur d'un même objet. C'est le cas dans notre exemple ci-dessus : l'éléphant de gauche est en Couleurs ombrées, l'éléphant de droite en Images plaquées, mais avec des défenses en Couleurs ombrées.

Pour exploiter pleinement ces possibilités, il est important de bien maîtriser la sélection d'objets et de sous-objets dans le logiciel. Comme on l'a vu précédemment, la sélection d'un objet s'opère soit au moyen d'un double clic avec le Doigt pointé, soit en pressant sur la touche Tab. Lorsque plusieurs objets sont présents dans la scène, des frappes successives de la touche Tab permettent de passer d'une sélection à la suivante.

En outre, chaque objet peut lui même être formé de plusieurs sous-objets. Un exemple : notre éléphant est composé d'un corps, d'une tête, d'une paire d'oreilles et d'une paire de défenses. Chacun de ces sous-objets peut donc se voir attribuer un rendu particulier, par combinaison des touches Majuscule et Tab. De la même manière que pour la sélection d'objets, un sous-objet sélectionné est identifié par un cube de sélection.

Par conséquent, chaque fois qu'un tel cube se dessine autour d'un objet ou de l'une de ses parties, il est possible d'activer les palettes flottantes de choix de rendu, de réglage de l'éclairage, et de choix de textures. Notons que la sélection de la couleur à appliquer dans le mode Couleurs ombrées s'effectue en cliquant sur la zone colorée qui se trouve juste sous la barre de défilement horizontal de la fenêtre, tout en bas de l'écran.

Construire une scène

Les outils de transformation (déplacement, déformation, rotation) permettent à travers des boîtes de dialogue un placement précis des objets les uns par rapport aux autres.

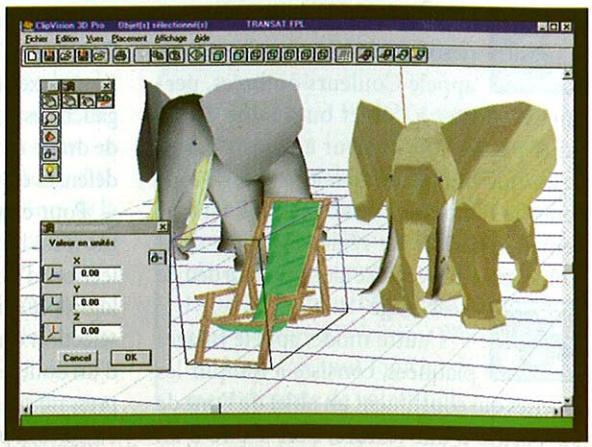
Pour faciliter la mise en scène, une grille de référence à pas réglable peut être affichée. Précieux par exemple pour aligner plusieurs objets sur un même plan.

Avec ClipVision 3D Pro, les éléments de décors (murs, sols, montagnes, etc.) sont des objets comme les autres, soumis exactement aux mêmes possibilités de modification et de réglage.

Avec ClipVision 3D Pro, la réalisation d'une scène tient véritablement du jeu de construction. Elle passe par l'importation des divers objets qui vont la composer, puis par leur agencement.

Le logiciel propose plusieurs centaines d'objets prédéfinis, à partir desquels vous allez pouvoir laisser courir votre imagination : animaux, éléments de mobiliers, personnages, véhicules, etc. sont à votre disposition, soit en les important un par un dans votre scène (commande Ajouter du menu Fichier), soit en ouvrant une bibliothèque d'objets (commande Ouvrir dossier). Dans ce dernier cas, une palette flottante s'affiche, contenant la vue en réduction des objets du dossier en question. Un simple Glisser-Déposer à la souris permet de les intégrer à la scène. Les éléments de décor, tels que sols, murs, etc., sont à la base des objets comme les autres. A vous de les placer habilement, de les redimensionner, puis de leur affecter attributs de couleurs ou de texture, afin qu'ils campent l'ambiance de votre image, où vont pouvoir ensuite évoluer les sujets de votre mise en scène. Le placement précis des objets les uns par rapport aux autres n'est pas toujours aisé au moyen de la seule souris. ClipVision 3D Pro propose pour y remédier une palette d'outils de transformation qui offre par le biais de boîtes de dialogue un contrôle très précis des paramètres de déplacement dans l'espace, de rotation de l'objet, ou de déformation sur les trois axes. Le travail sera encore facilité par l'affichage de la grille de référence, dont on pourra régler le pas, et qui permet de se repérer plus facilement dans les trois dimensions de la scène.

La dernière étape consistera à choisir soigneusement l'angle de la prise de vue, en déplaçant l'œil de l'observateur (pointeur Main ouverte) autour de l'ensemble de la scène. Il ne vous reste plus dès lors, après sauvegarde de la scène 3D, qu'à commander l'exportation de l'image (commande Exporter du menu Fichier). Deux formats de fichiers graphiques sont à votre disposition : BMP, et DIB, ce qui vous permettra éventuellement de les récupérer dans le logiciel de dessin de votre choix, aux fins de retouches qui vous permettront de peaufiner l'image finale.



PARTICIPEZ A NOTRE GRAND CONCOURS

REVEZ LE MONDE EN 3D

1er prix Un micro-ordinateur Hewlett-Packard PC Vectra 500 accompagné d'un kit de connexion AOL avec 6 mois d'abonnement gratuit et une durée de connexion illimitée, et des logiciels StoryBoard Professionnel (création multimédia), ClipVision 3D Pro (rendu 3D) et UpFront 1.1 (modeleur 3D).

2e prix Un kit multimédia 8000 de Diamond accompagné d'un kit de connexion AOL avec 6 mois d'abonnement gratuit et une durée de connexion illimitée, et des logiciels StoryBoard Professionnel, ClipVision 3D Pro et UpFront 1.1.

3e prix Une imprimante laser Hewlett-Packard LaserJet 5L accompagnée d'un kit de connexion AOL avec 1 mois d'abonnement gratuit et une durée de connexion de 10 heures, et des logiciels StoryBoard Personnel et ClipVision 3D Pro.

4e prix Le logiciel Corel 5 (intégré graphique) accompagné d'un kit de connexion AOL avec 1 mois d'abonnement gratuit et une durée de connexion de 10 heures, et des logiciels StoryBoard Personnel et ClipVision 3D Pro.

5e prix Le logiciel Corel Xara (dessin vectoriel et bitmap) accompagné d'un kit de connexion AOL avec 1 mois d'abonnement gratuit et une durée de connexion de 10 heures, et des logiciels StoryBoard Personnel et ClipVision 3D Pro.

6e au 10e prix Un kit de connexion AOL avec 1 mois d'abonnement gratuit et une durée de connexion de 10 heures, un logiciel StoryBoard Personnel et un logiciel ClipVision 3D Pro.

COMMENT PARTICIPER ?

C'est tout simple : montrez-nous les œuvres que vous avez su réaliser avec la version de ClipVision 3D Pro figurant sur le CD-Rom qui accompagne cette revue, ou bien sûr votre propre version si vous possédez déjà ce logiciel. Nous récompenserons les meilleures.

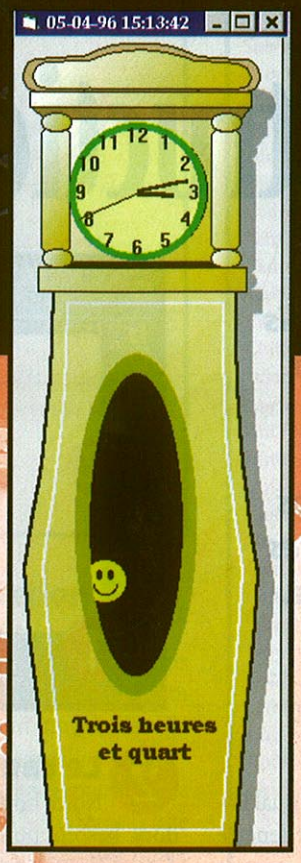
Les personnes qui désirent participer à ce concours devront créer une ou plusieurs images originales à partir du logiciel ClipVision 3D, et les envoyer sous forme de disquette(s) avant le 30 juin 1996 à minuit (le cachet de La Poste faisant foi), à l'adresse suivante : **SVM Multimédia – Concours Rêvez le monde en 3D**
1, rue du Colonel-Pierre-Avia
75503 Paris Cedex 15

Pour chaque image, les participants devront envoyer deux fichiers : le fichier au format FPL, propre à ClipVision 3D, et un fichier graphique dans un format à choisir parmi les formats suivants : BMP, PCX, GIF, ou TIFF. Les participants peuvent, s'ils le souhaitent, joindre à leur envoi des sorties imprimées de leurs images.
Il est possible à un même participant de réaliser et d'envoyer plusieurs images, cependant seule celle qui aura obtenu le meilleur classement sera retenue pour l'attribution d'un lot. De fait, les autres images envoyées par ce participant seront retirées du classement. Il ne sera délivré qu'un seul lot par participant ou par famille au sens des personnes vivant sous le même toit.
Le classement sera effectué par un jury composé de représentants des sociétés partenaires de ce concours, sous la présidence de monsieur Henri Gouraud, créateur de la technique de rendu graphique qui porte son nom.
Les envois des participants seront jugés pour leurs qualités artistiques et techniques.
Les résultats du concours seront publiés dans le numéro daté septembre 1996 de *SVM Multimédia.*

Ce concours est ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine, âgée de 18 ans révolus ou, si elle est mineure, munie d'une autorisation parentale lui permettant de participer au jeu et de recevoir un lot, à l'exclusion des membres du personnel des sociétés organisatrices et partenaires, de la famille vivant sous leur toit et du personnel des sociétés prestataires de services pour ce jeu.
Règlement complet sur demande à *SVM Multimédia.*

Si l'heure m'était

comtée »



PC MAC moyen

Comme il nous manque le tic tac lancinant de l'horloge de grand-maman. Et les douze coups qui résonnent juste au moment de s'endormir. Qu'à cela ne tienne, construisons-nous une belle horloge, comme autrefois. Et profitons-en pour découvrir une autre merveilleuse horlogerie : la programmation en Visual Basic.

PAS NÉCESSAIRE d'aller à Besançon (prononcez B'zançon) pour rapporter de ces magnifiques horloges qui ont fait la gloire de la Franche-Comté et donc de la France entière. Fabriquez vous-même votre comtoise à l'aide de l'environnement de programmation Visual Basic. Une vraie, avec son balancier et sa précision légendaire, dotée en plus des attributs du multimédia, un doux tic tac, une sonnerie tonitruante et une voix amicale pour annoncer l'heure. Outre le plaisir de réaliser un tel chef-d'œuvre, ce sera aussi pour vous une bonne occasion d'écrire votre premier programme et d'en apprendre pas mal sur ce langage que vous souhaitiez aborder depuis longtemps.

L'horloge est disponible en deux versions, sur le CD-Rom (dans l'Atelier de Villagina), avec les icônes et les sons utilisés. Une version exploitable dans l'environnement Basic que vous pourrez modifier et améliorer à loisir et une version compilée que vous ne pourrez (hélas) qu'utiliser. Lancez cette dernière version en double-cliquant directement sur l'exécutable (Horloge.exe). De plus, nous avons mis le fichier Texte des procédures inscrites dans le journal (Horloge.txt), à l'usage des moins courageux qui désirent manipuler les objets mais n'auraient pas le courage de taper toutes ces lignes. Il suffira, après avoir créé et nommé les objets nécessaires, d'importer ce fichier à l'aide du menu Fichier, Charger un texte. Attention ! Les objets et les procédures associés à ceux-ci doivent avoir le même nom, sinon l'horloge ne fonctionnera pas.

Et Visual Basic fut

Les premiers micro-ordinateurs étaient déjà munis d'un Basic, langage créé en 1960 à l'intention des débutants. Depuis la première version, ce langage s'est considérablement étoffé et a franchi un pas de géant en 1991, lorsque Microsoft décida d'en lancer une version adaptée à Windows : Visual Basic.

Pourquoi « Visual » ? Parce que Windows dispose d'un tas d'objets généralement visuels (fenêtres, boutons, ascenseurs...) et que Visual Basic les met à la disposition de notre souris. Un clic, et l'on pose un bouton sur une fenêtre. Il reste toutefois à écrire quelques lignes afin de définir l'action que le bouton déclenchera. En attendant Médium Basic, qui devinera nos intentions...

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagina, vous trouverez la version compilée de notre horloge (Horloge.exe) que vous pourrez utiliser, une autre version que vous pourrez modifier avec Visual Basic, qui comprend notre projet et sa feuille (Horloge.Mak et Horloge.FRM), le fichier texte du programme que vous pourrez récupérer (Horloge.txt).

CONFIGURATION MINIMALE

compatible IBM PC 386SX/25 avec 8 Mo de mémoire et Windows.

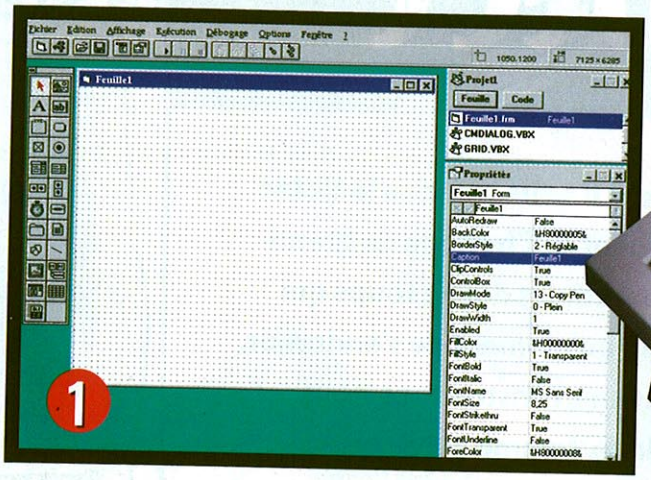
LOGICIELS NÉCESSAIRES

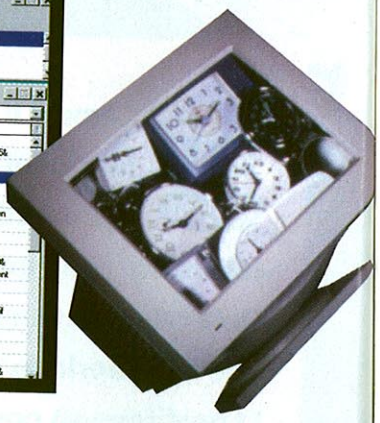
Visual Basic 3.0 version Standard, plus un programme jouant le rôle de magnétophone pour enregistrer les heures (attention ! Visual Basic Professionnel est en anglais. Les menus présentés ici sont ceux de la version Standard en français).

SHOPPING : PIONCA

1 Construction de l'horloge

Un cadran, des chiffres, trois aiguilles : voilà les éléments nécessaires à l'horloge. Et vos premières lignes de programme.





1 Les préparatifs

Ouvrez un nouveau projet Visual Basic : Fichier Nouveau Projet. Une fenêtre vierge s'offre à vos yeux. Son nom, pour le moment, Feuille1. Il s'agit de la fenêtre sur laquelle nous allons réaliser notre horloge. Pour cela nous utiliserons les objets (appelés contrôles) qui se trouvent dans la fenêtre Boîte à outils. C'est la fenêtre de gauche, sans titre, qui comporte de multiples icônes.

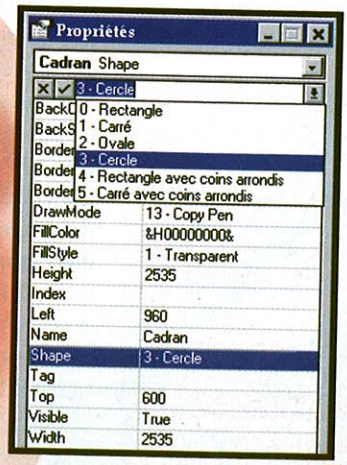
Une troisième fenêtre, nommée Propriétés, nous permettra d'aménager les objets en fonction de nos besoins. Si vous êtes débutants, ne vous angoissez pas, vous comprendrez de mieux en mieux à mesure de l'avancement de notre projet.

PS : en Visual Basic 3 version Standard, dans la fenêtre Projet, trois contrôles (CMDIALOG.VBX, GRID.VBX, MSOLE2.VBX) ont été installés d'office – vous pouvez les retirer, nous ne les utiliserons pas – surtout MSOLE2, qui est le serveur OLE2. D'autres contrôles sont ajoutés dans la version professionnelle. Pour retirer un contrôle, cliquez sur le nom (CMDIALOG.VBX par exemple) puis choisissez Supprimer le fichier dans le menu Fichier. Vous pourrez revenir en arrière en ajoutant un fichier à votre projet grâce au menu Fichier, Ajouter le fichier.

2 Le cadran

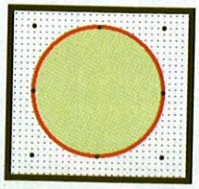
Notre horloge sera à aiguilles. Elle a donc besoin, pour tourner correctement, d'un cadran, c'est-à-dire d'un cercle dans lequel celles-ci pourront tourner à loisir.

Cliquez sur l'objet forme puis faites glisser la souris sur la fenêtre de travail en vous aidant de la grille pour dessiner un carré. Vérifiez que les propriétés Width (largeur) et Height (hauteur) donnent bien la même valeur. Pour obtenir le cercle désiré, choisissez Shape dans la liste des Propriétés, puis déroulez la liste des valeurs et choisissez Cercle. Comme par magie, le carré ce transforme en cercle. Donnons-lui un nom. Tapez Cadran dans la propriété Name.



Vous pouvez déplacer ce cercle à loisir ou en changer la taille, mais prenez garde qu'il reste bien inscrit dans un carré, sinon l'horloge risquerait de ne pas tourner rond.

Pour vous détendre, changez la couleur de fond du cadran (Backcolor) en demandant un fond opaque (BackStyle : opaque), ainsi que la taille et la couleur de la bordure (BorderWidth, BorderColor).



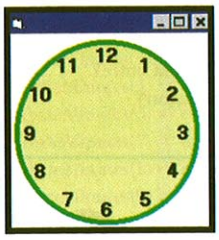
3 Sauvegarde du projet

Choisissez Enregistrer le projet, dans le menu Fichier. Une boîte de dialogue vous demande d'abord le nom que vous désirez donner à la feuille. En effet, celle-ci est sauvegardée dans un fichier à part, sur le disque dur, car elle peut être utilisée dans plusieurs projets. Appelez ce fichier Horloge – logique, non ? – (Visual Basic ajoute l'extension FRM). Une autre boîte de dialogue vous demande le nom du projet : optez aussi pour Horloge. Remarquez que le nom inscrit dans la fenêtre de projet s'est métamorphosé en Horloge.FRM.

4 Les chiffres

Pour vous faciliter le travail, le programme placera lui-même les chiffres à leur place. Plus fort encore, il vous suffit de créer une étiquette qui comporte un

chiffre pour qu'il soit utilisé comme modèle pour les onze autres. Cliquez donc sur le contrôle étiquette A. Placez l'objet sur la feuille. Nommez le ChiffreHeure (propriété Name). Inscrivez 12 comme libellé (Caption) puis choisissez une jolie police de caractères (FontName) et réglez-en la taille (FontSize) pour que les chiffres prennent aisément leur place dans le cadran. Il reste deux propriétés à modifier : Alignment=Center et AutoSize=True. Pour que les chiffres puissent être construits par le programme, il faut encore indiquer qu'ils composeront un tableau : inscrivez 0 (zéro) dans la propriété Index.

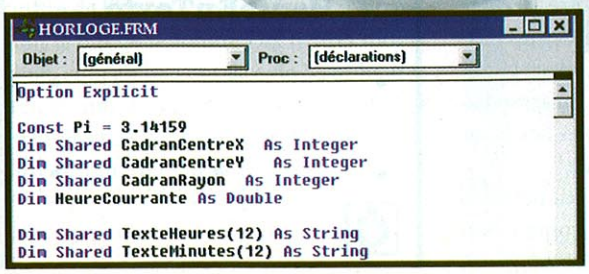


5 Le début du programme

Commencez par taper les lignes de la procédure de déclaration. Ces lignes déclarent les variables et les constantes qui doivent être comprises partout dans le programme, c'est-à-dire que chaque sous-programme et chaque fonction doivent pouvoir en utiliser le contenu.

Pour obtenir la feuille dans laquelle vous taperez le code, cliquez dans la fenêtre de projet sur le bouton Code. Une fenêtre de code s'ouvre. Si ce n'est déjà fait, choisissez [Général] dans la liste Objet et [Déclarations] dans la liste Proc.

Attention ! le signe ¶ ne doit pas être tapé. Il indique que vous devez presser la touche Entrée pour passer à la ligne suivante. N'allez pas à la ligne s'il n'y a pas ce signe.




```
Option Explicit¶
Const Pi = 3.14159¶
Dim Shared CadranCentreX As Integer¶
Dim Shared CadranCentreY As Integer¶
Dim Shared CadranRayon As Integer¶
Dim HeureCourante As Double¶
¶
Dim Shared TexteHeures(12) As String¶
Dim Shared TexteMinutes(12) As String¶
¶
Dim Shared RepertoireApplication As String¶
¶
Declare Function sndPlaysound Lib «mmsystem»
(ByVal SoundName As String, ByVal Options As
Integer) As Integer¶
Const SND_Sync = &H0¶
Const SND_ASync = &H1¶
```

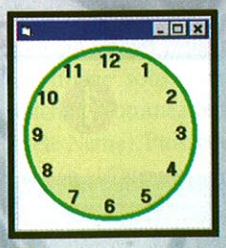
5

6 La construction du cadran

Tapez la procédure InitialiseHorloge dans Objet général (de Sub à End Sub). Son nom s'ajoute automatiquement dans la liste de procédure. Afin que cette procédure soit exécutée au moment du chargement de la feuille, sélectionnez l'objet Form dans la liste d'objets, et Load dans la liste de procédure (Proc) puis tapez

InitialiseHorloge¶

Vous pouvez maintenant lancer le programme en cliquant sur la touche ▶ de la barre d'outils. Si tout s'est bien passé, le cadran doit s'afficher avec les chiffres correctement placés. Si le cadran obtenu ne vous convient pas, après avoir arrêté le programme à l'aide de la touche ■, faites les ajustements nécessaires (couleur, taille de la police…)



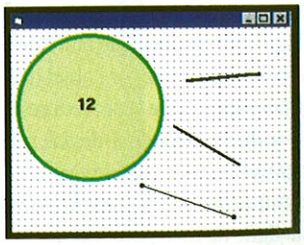
7 Les aiguilles

Notre horloge a besoin de trois aiguilles pour l'heure, les minutes et les secondes. Posons-les sur la fenêtre de travail à l'aide de l'objet Ligne ⧵. Tracez ainsi trois lignes que nous nommerons à l'aide de la propriété Caption : respectivement AiguilleHeures, AiguilleMinutes et Trotteuse. Modifiez l'épaisseur de chaque aiguille en changeant la valeur de la propriété BorderWidth (Taille de bordure). L'aiguille des heures sera plus grosse que celle des minutes, elle-même plus grosse que celle de la trotteuse. Pas besoin de changer la taille ni la position des aiguilles, le programme s'en chargera au moment de l'exécution.

```
Sub InitialiseHorloge ()¶
Dim ChiffreRayon As Integer¶
Dim Angle As Double¶
Dim ChiffreLargeur As Integer¶
Dim ChiffreHauteur As Integer¶
Dim i As Integer¶
CadranCentreX = Cadran.Width / 2 + Cadran.
Left¶
CadranCentreY = Cadran.Height / 2 + Cadran.
Top¶
CadranRayon = Cadran.Width / 2¶
ChiffreRayon = CadranRayon * .85¶
' Place le 12 (midi et minuit)¶
Angle = 0¶
ChiffreHeure(i) = "12"¶
ChiffreLargeur = ChiffreHeure(0).Width¶
ChiffreHauteur = ChiffreHeure(0).Height¶
ChiffreHeure(0).Left = CadranCentreX +
Sin(Angle) * ChiffreRayon - (ChiffreLargeur / 2)¶
ChiffreHeure(0).Top = CadranCentreY -
Cos(Angle) * ChiffreRayon - (ChiffreHauteur / 2)¶
' Place les autres chiffres (de 1 à 11)¶
For i = 1 To 11¶
Load ChiffreHeure(i)¶
ChiffreHeure(i).Visible = True¶
ChiffreHeure(i).ZOrder¶
ChiffreHeure(i) = Format$(i)¶
ChiffreLargeur = ChiffreHeure(i).Width¶
ChiffreHauteur = ChiffreHeure(i).Height¶
Angle = (i * 5) / 60 * 2 * Pi¶
ChiffreHeure(i).Left = CadranCentreX +
Sin(Angle) * ChiffreRayon - (ChiffreLargeur / 2)¶
ChiffreHeure(i).Top = CadranCentreY - Cos
(Angle) * ChiffreRayon - (ChiffreHauteur / 2)¶
Next¶
End Sub¶
```

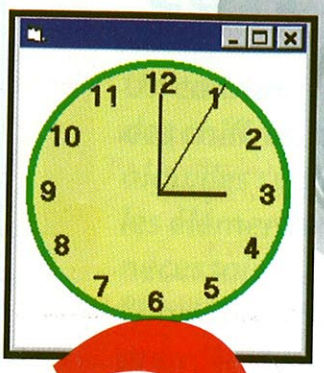
6

```
Sub Form_Load ()¶
InitialiseHorloge¶
End Sub¶
```



8 L'affichage des aiguilles

La procédure AfficheHeureCourante affiche les trois aiguilles. Pour ce faire, elle utilise les services de AfficheUneAiguille en lui communiquant quelle aiguille afficher (l'aiguille des heures, celle des minutes ou des secondes, selon le cas), puis le nombre à pointer (en soixantième de tour), et enfin la taille de l'aiguille en pourcentage par rapport à la taille du cadran.



Pour lancer cette procédure une première fois, ajoutez les deux lignes au chargement de la feuille, c'est-à-dire dans la procédure Form_Load

```
HeureCourante = Now¶
AfficheHeureCourante¶
```

Lancez le programme comme précédemment. L'heure courante s'affiche, mais notre horloge ne tourne pas encore.

```
Sub AfficheHeureCourante ()¶
AfficheUneAiguille Trotteuse, Second(Heure Courante), 1¶
AfficheUneAiguille AiguilleMinutes, Minute (HeureCourante), .75¶
AfficheUneAiguille AiguilleHeures, ((Hour (HeureCourante) * 60) + Minute(Heure Courante)) / 12, .5¶
End Sub¶

Sub AfficheUneAiguille (NomAiguille As Line, Nombre As Integer, Taille As Single)¶
Dim Angle As Double¶
Angle = Nombre / 60 * 2 * Pi¶
NomAiguille.X1 = CadranCentreX¶
NomAiguille.Y1 = CadranCentreY¶
NomAiguille.X1 = CadranCentreX¶
NomAiguille.X2 = CadranCentreX + Sin (Angle) * Taille * CadranRayon¶
NomAiguille.Y2 = CadranCentreY - Cos (Angle) * Taille * CadranRayon¶
End Sub¶
```

```
Sub Form_Load ()¶
InitialiseHorloge¶
HeureCourante = Now¶
AfficheHeureCourante¶
End Sub¶
```

8

2 Mise en route

C'est l'heure décisive : votre horloge va entrer en action. Outre qu'elle va afficher l'heure avec ses aiguilles, elle va l'écrire, la lire et émettre un doux tic tac et une sonnerie tonitruante.

1 Et maintenant, elle tourne

Pour faire tourner notre horloge, nous avons besoin d'une minuterie (*timer* en anglais). C'est un objet invisible à l'exécution, qui déclenche un événement à intervalles réguliers. Cliquez sur l'objet Minuterie puis glissez-le sur la fenêtre de travail. Changez son nom en Minuterie en utilisant la propriété Name (à la place de Minuterie1 en français ou Timer1 en anglais). Indiquez 1 000 dans la propriété Interval pour déclencher un événement tous les 1 000 millièmes de seconde (de fait, toutes les secondes). Double-cliquez sur l'objet dans la feuille pour faire apparaître la procédure associée. Tapez-y les lignes de code ci-dessus, puis lancez le programme. Non seulement votre horloge fonctionne, mais elle affiche la date et l'heure dans la ligne de titre de la fenêtre.

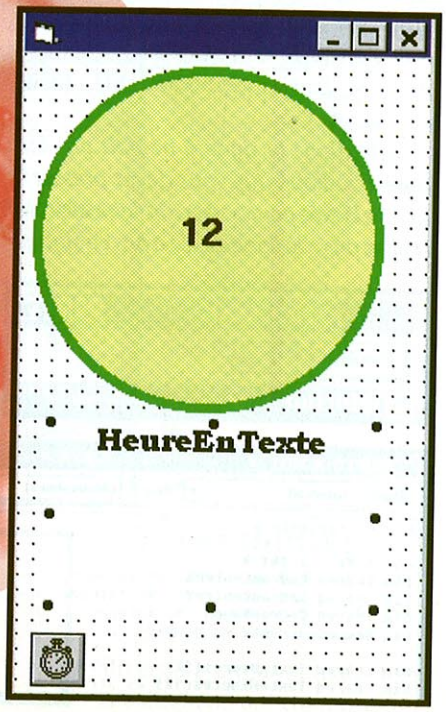
```
Sub Minuterie_Timer ()¶
HeureCourante = Now¶
Caption = Format(HeureCourante, "dd-mm-yy hh:mm:ss")¶
AfficheHeureCourante¶
End Sub¶
```

1

2 L'heure en texte

Nous désirons que notre horloge nous indique l'heure en toutes lettres. Elle indiquera huit heures moins le quart plutôt que huit heures quarante-sept, en arrondissant aux cinq minutes les plus proches. Nous ne sommes pas des chefs de gare !

Ajoutez donc une zone d'étiquette dans votre feuille, et placez-la comme bon vous semble. Changez la taille des caractères,



```
Sub InitialiseVariables ()¶
TexteHeures(0) = "Minuit"¶
TexteHeures(1) = "Une heure"¶
TexteHeures(2) = "Deux heures"¶
TexteHeures(3) = "Trois heures"¶
TexteHeures(4) = "Quatre heures"¶
TexteHeures(5) = "Cinq heures"¶
TexteHeures(6) = "Six heures"¶
TexteHeures(7) = "Sept heures"¶
TexteHeures(8) = "Huit heures"¶
TexteHeures(9) = "Neuf heures"¶
TexteHeures(10) = "Dix heures"¶
TexteHeures(11) = "Onze heures"¶
TexteHeures(12) = "Midi"¶
¶
TexteMinutes(0) = ""¶
TexteMinutes(1) = "cinq"¶
TexteMinutes(2) = "dix"¶
TexteMinutes(3) = "et quart"¶
TexteMinutes(4) = "vingt"¶
TexteMinutes(5) = "vingt-cinq"¶
TexteMinutes(6) = "et demi"¶
TexteMinutes(7) = "moins vingt-cinq"¶
TexteMinutes(8) = "moins vingt"¶
TexteMinutes(9) = "moins le quart"¶
TexteMinutes(10) = "moins dix"¶
TexteMinutes(11) = "moins Cinq"¶
TexteMinutes(12) = ""¶
¶
RepertoireApplication = App.Path¶
If Right$(RepertoireApplication, 1) <> "\" Then¶
RepertoireApplication = RepertoireApplication
+ "\"¶
End If¶
End Sub¶
¶
Function HeureArrondie (heure As Double)¶
Dim x As Integer¶
If Minute(heure) > 32 Then¶
x = (Hour(heure) + 1) Mod 24¶
Else¶
x = Hour(heure)¶
End If¶
If x <> 12 Then¶
x = x Mod 12¶
End If¶
HeureArrondie = x¶
End Function¶
```

centrez le texte... Puis nommez-la HeureEnTexte à l'aide de la propriété Name.

Nous avons maintenant besoin du détail des textes à écrire. Inscrivons-les un par un dans deux tableaux, un pour les heures, l'autre pour les minutes, dans la procédure InitialiseVariables. Cette procédure sera lancée à partir de Form_Load en y ajoutant **InitialiseVariables¶**

Une fonction HeureArrondie donne le chiffre de l'heure arrondi à la demi-heure, dans le but de répondre Dix heures moins vingt-cinq en lieu et place de Neuf heures trente-cinq. Et, enfin, le texte sera affiché en insérant la ligne suivante dans la procédure Minuterie_Timer :

HeureEnTexte = TexteHeures(HeureArrondie(HeureCourante)) + TexteMinutes (Minute(HeureCourante) / 5)¶

3 L'horloge parlante

Affinons davantage. Lorsque nous cliquerons sur le texte qui indique l'heure, nous voulons que notre horloge nous annonce l'heure à voix haute. Ce n'est pas beaucoup plus compliqué, bien que cela demande un travail préparatoire. Enregistrez à l'aide du magnétophone de Windows (ou de celui qui vous est fourni avec votre carte son) la liste des libellés que nous venons de taper. Ouvrez donc le magnétophone ainsi que le Contrôle de volume que vous trouverez probablement dans les accessoires de Windows. Réglez correctement le son en provenance de votre micro et enregistrez distinctement les heures : une heure, deux heures..., que vous sauvegarderez impérativement sous les noms H01.WAV, H02.WAV jusqu'à H12.WAV pour Midi. Ajoutez un fichier nommé H00.WAV pour minuit.

Faites de même pour les minutes : cinq, dix, quinze, jusqu'à moins cinq en nommant les fichiers M01.WAV à M11.WAV. Remarquez qu'il n'y a pas de son pour les minutes lorsque l'on arrive sur une heure juste.

Pour déclencher la voix lorsque l'on clique sur le texte de l'heure, il suffit d'ajouter la ligne suivante :

DireHeure¶

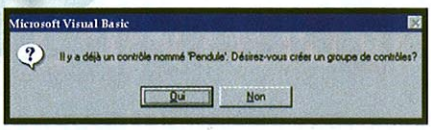
dans la procédure HeureEnTexte_Click.

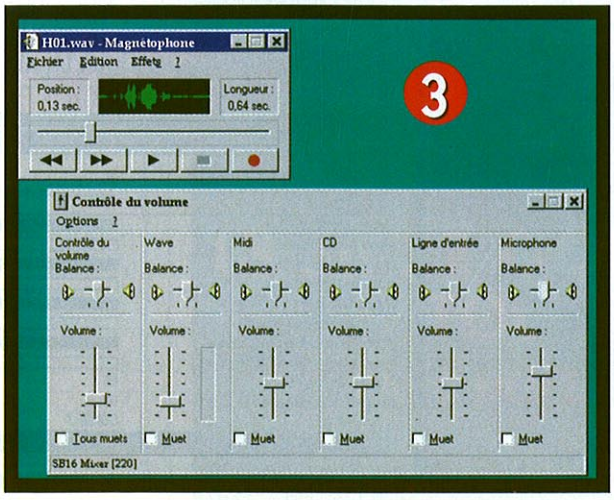
```
Sub DireHeure ()¶
Dim x As Integer¶
x = sndPlaysound(FichierSon("H" + Format$(HeureArrondie(HeureCourante), "00")), SND_Sync)¶
x = Minute(HeureCourante) / 5¶
If x <> 0 And x <> 12 Then¶
x = sndPlaysound(FichierSon("M" + Format$(x, "00")), SND_Sync)¶
End If¶
End Sub¶

Function FichierSon (Nom As String) As String¶
FichierSon = RepertoireApplication + Nom + ".Wav"¶
End Function¶
```

4 Le pendule

Pas de comtoise sans pendule. Cliquez sur l'objet Dessin et placez une petite image sous votre cadran (plutôt à gauche). Nommez ce dessin Pendule (Propriété Name). Puis, par l'intermédiaire de la propriété Picture, attribuez-lui une icône que vous trouverez dans un sous-répertoire de Visual Basic (Icons\Misc\Face02.Ico par exemple). Mais vous pouvez aussi utiliser un logiciel de dessin (bitmap ou vectoriel) pour créer votre pendule.

A présent, copiez et collez l'objet Pendule sur la feuille. Visual Basic propose alors de créer un groupe de contrôles. Acceptez. Vous remarquerez que la propriété Index du premier dessin est passée à 0 et celle du second à 1. Dorénavant, le premier s'appelle Pendule(0), le second Pendule(1). Changez l'apparence de Pendule(1) par la propriété Picture.





5 Le tic tac

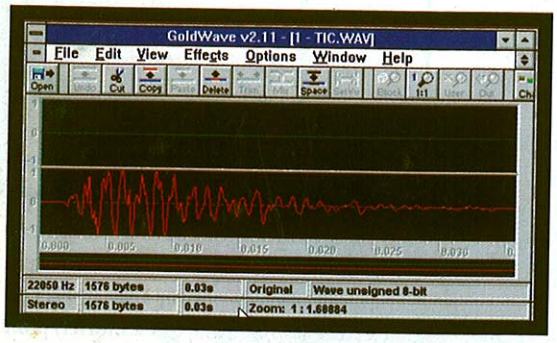
Il ne sera pas dit que le pendule restera silencieux. Trouvez ou enregistrez un son qui ressemble à un tic. Sauvegardez-le sous le nom Tic.Wav. Faites de même pour le tac en le nommant Tac.Wav. Les plus tatillons d'entre vous n'hésiteront pas à utiliser un logiciel d'édition de son (comme GoldWav, que vous trouverez dans l'Atelier du

CD-Rom de *SVM multimédia n° 3*) pour que le tic se fasse entendre d'un côté et le tac de l'autre côté, à condition que votre carte son supporte la stéréo.

Pour déclencher le tic tac et le mouvement de balancier (sommaire, puisqu'à deux états seulement), il suffira d'ajouter la ligne

Balancier¶

dans la procédure Minut0erie_Timer.




```
Sub Balancier ()¶
Dim x As Integer¶
Static Tic¶
Pendule(0).Visible = Tic¶
Tic = Not Tic¶
Pendule(1).Visible = Tic¶
If Tic Then¶
x = sndPlaysound(FichierSon("Tic"), SND
_Sync)¶
Else¶
x = sndPlaysound(FichierSon("Tac"), SND
_Sync)¶
End If¶
End Sub¶
```

5

6 Pour une belle sonnerie

Pour réaliser une belle sonnerie, il nous faut deux sons. Le premier, nommé Dong.Wav, très sonore, pour indiquer les heures, et le second, Ding.Wav, plus léger, qui sonnera les quarts d'heure (un pour un quart, deux pour la demie et trois pour trois quarts). Attention, l'horloge sonne toutes les secondes. Si ses sons sont trop longs (plus d'une seconde) un nouveau coup de cloche interrompt le précédant. *Remarque : Conçue ainsi, cette horloge n'est pas parfaite, en particulier dans Windows 3.x. En effet, il faut que votre programme ait la main à la seconde près. Si un autre programme occupe le système à l'heure exacte par exemple, notre horloge ne sonnera pas.*

Pour lancer la procédure de sonnerie il faut ajouter la ligne

Sonnerie¶

dans la procédure Minuterie_Timer. Placez la sonnerie après le tic tac, sinon cette première serait interrompue par la seconde.

7 Enfin, la comtoise

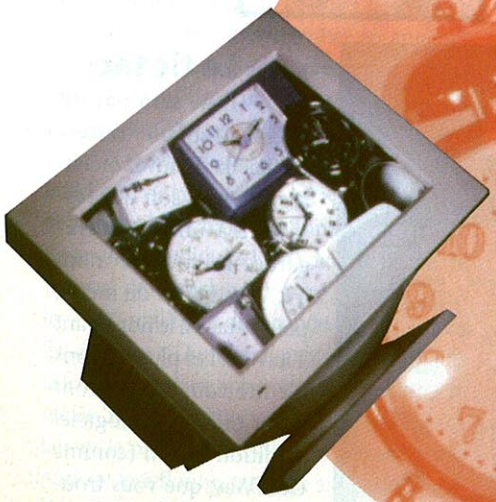
Notre horloge fonctionne maintenant correctement. Il ne reste plus qu'à l'habiller. Faites comme bon vous semble, en utilisant les objets Formes que nous avons entr'aperçus au début (rectangles et carrés, à coins arrondis, cercles et ovales). Les couleurs proposées dépendent de votre machine. Utilisez le menu Edition Avant-plan et Arrière-plan pour passer des objets les uns devant les autres. Pour aligner les objets, activez la grille dont vous réglerez le pas à votre convenance (Menu Option/Environnement).

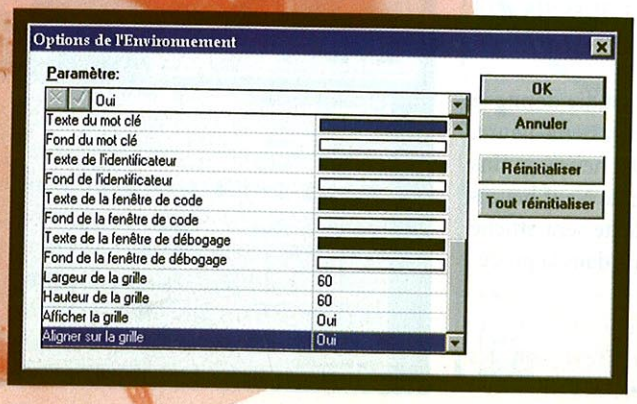
Petite astuce : pour faire passer le pendule derrière la façade, utilisez un ovale (ou un rectangle) à fond transparent dont vous augmenterez la taille de la bordure. Notez que vous pourriez dessiner votre horloge dans un autre logiciel et l'inclure dans un objet dessin ou image, mais faites attention aux couleurs, qui ne sont pas toujours respectées lorsque l'on passe d'un logiciel à l'autre. Votre comtoise pourrait faire grise mine.

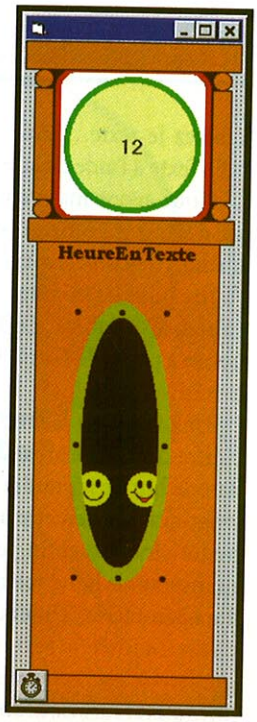
François Dupin

```
Sub Sonnerie ()¶
Dim x As Integer¶
Static SonneUneHeure As Integer¶
Static SonneUnQuart As Integer¶
If Second(HeureCourante) = 0 Then¶
If Minute(HeureCourante) = 0 Or Minute(Heu
reCourante) = 2 Then¶
SonneUneHeure = Hour(HeureCourante) Mod
12¶
If SonneUneHeure = 0 Then SonneUneHeure =
12¶
Else¶
If (Minute(HeureCourante) Mod 15) = 0 Then¶
SonneUnQuart = Minute(HeureCourante) / 15¶
End If¶
End If¶
End If¶
If SonneUneHeure > 0 Then¶
x = sndPlaysound(FichierSon("Dong"), SND_
Async)¶
SonneUneHeure = SonneUneHeure - 1¶
Else¶
If SonneUnQuart > 0 Then¶
x = sndPlaysound(FichierSon("Ding"), SND_
Async)¶
SonneUnQuart = SonneUnQuart - 1¶
End If¶
End If¶
End Sub¶
```

6







Pour posséder la collection complète de SVM Multimédia, commandez vite les numéros que vous avez manqués !

N°1 : Un micro-ordinateur en famille : pour tout savoir, tout comprendre et tout créer… Comparatif : les micros pour le multimédia
N°2 : 4 réalisations à faire soi-même. Tendance : apprendre l'ordinateur aux enfants. 30 nouveaux CD-Rom analysés.
N°3 : Ordinateurs télé et cartes tuners à l'essai. Faites le vous-même : 4 applications multimédia. Jeux : nouveautés et grands classiques.
N°4 : Le CD-Rom facile : trucs, astuces, réglages. Exclusif : le jeu des 1000 bogues. Hollywood colonise les jeux micros. Un jeu à créer soi-même.
N°5 : Micro-architecte : aménagez votre intérieur grâce à votre ordinateur. Comparatif : joysticks - joypads. Imaginez vos mondes.

BON DE COMMANDE

A remplir et à retourner sous pli affranchi avec votre règlement à SVM Multimédia - Service VPC
1, rue du Colonel Pierre Avia -75503 Paris cedex 15 - France

OUI, je commande le ❑ n° 1, ❑ n° 2, ❑ n° 3, ❑ n° 4, ❑ n° 5, de SVM Multimédia* :

Soit_____exemplaires à 38 F (port inclus) (étranger : 48 F). Je joins mon règlement total de _____F à l'ordre de SVM Multimédia.

OUI, je m'abonne à SVM Multimédia pour 1 an (11 n°+ 11CD-Rom) et je joins mon règlement de 299 F à l'ordre de SVM Multimédia.

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Les renseignements qui vous sont demandés sont nécessaires au traitement de votre commande et destinés aux services internes de notre entreprise. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire. RCS Paris B 381 281 492

Pour tout renseignement nous consulter au (33.1) 46 48 47 18
* dans la limite des stocks disponibles et délai d'expédition de 3 à 4 semaines à prévoir
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.
** Prix de vente des magazines

SVMM8

IMAGE
MUSIQUE ET SON
LANGAGE
ARTS DU SPECTACLE
MULTIMÉDIA

VILLE DE TOULOUSE

Service lecteurs n° 4

F.A.U.S.T 96

MET EN SCÈNE

LE MULTIMÉDIA

Art et culture, éducation-formation, sciences humaines, sciences et techniques, jeux, tourisme, sports et loisirs, vie dans la cité…

&

LA CITÉ INTERNET

10 Rendez-vous avec 10 sites internationaux
Des ateliers thématiques - Un espace entreprises

Musées, galeries d'art, bibliothèques, laboratoires, cités des sciences, universités-écoles, entreprises, collectivités…

18 au 22 OCTOBRE 1996
TOULOUSE
PARC DES EXPOSITIONS

RENSEIGNEMENTS ET DOCUMENTATION SUR SIMPLE DEMANDE :
FAUST • 34, RUE PARGAMINIÈRES • 31000 TOULOUSE
TÉL : 61 21 44 74 • FAX : 61 29 86 11 • e-mail : faust@cadrus.fr

A vous de réaliser !

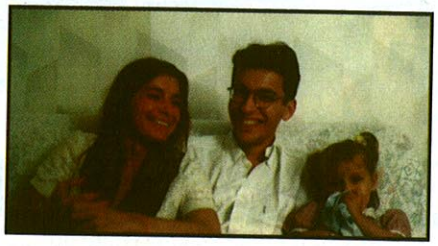
Les gagnants du mois

Vos œuvres nous intéressent ! Quels que soient votre niveau en informatique ou vos centres d'intérêt, qu'il s'agisse de créations cent pour cent originales ou d'applications réalisées à partir de nos exemples des pages précédentes, n'hésitez pas : montrez aux autres lecteurs de *SVM Multimédia* ce que vous êtes capable de faire ! Chaque mois, les meilleurs pourront gagner un abonnement à *SVM Multimédia* ou le prolongement de leur abonnement si celui-ci est déjà souscrit. Leurs applications seront bien évidemment présentées dans notre CD-Rom Villagina.

Premier prix

Une maison trop petite

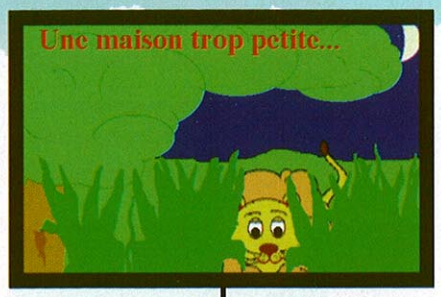
Franck Le Duff et Murielle Bauchet, Rennes, 35



C'est pour leur fille Chloé que Franck Le Duff et Murielle Bauchet ont composé cette histoire interactive pleine de surprises. Papa a assuré la réalisation technique sur son Macintosh avec le logiciel Hyperstudio, Maman les dessins ; avec leurs amis, cités au début de

Envoyez-nous vos créations

Ce concours est réservé aux amateurs. Il ne s'agit pas de nous envoyer une superbe application réalisée avec des moyens professionnels, Director ou autre Photoshop. Ce qui nous intéresse, c'est la façon dont vous avez pu tirer parti d'un logiciel destiné au grand public, voire d'un *shareware*, et pourquoi pas des utilitaires livrés avec votre ordinateur. Cela peut être une application complète tirant profit des images et du son, mais aussi une réalisation simple et astucieuse : une interface ingénieuse, un bouton particulièrement réussi, une application bureautique originale. Ou encore une création tirant les leçons de nos articles publiés dans la rubrique Action. Pas de limite à votre imagination. Si ce ne sont les limites du droit. Comme nous vous l'indiquons régulièrement, si l'ordinateur est en mesure de récupérer images, sons, photos et autres œuvres à partir de n'importe quel CD-Rom, la législation en restreint l'usage. Si vous avez récupéré votre musique préférée ou la photo d'un pro de l'image, vous devez vous contenter d'une utilisation personnelle de ces emprunts. En aucun cas, nous ne pouvons les publier. Alors, dans les créations que vous nous soumettez, puisez plutôt dans vos ressources personnelles, même si la trompette sonne moins bien et que le cadrage de la prise de vues n'est pas parfait.



l'ouvrage, les jeunes parents se sont débrouillés pour apporter des sons et des messages au conte. Ce dernier, présenté comme un vrai livre, se lit page après page en cliquant sur leur coin droit, et met en scène un petit lion bien élevé. A chaque étape, un texte très court fait face à une image sur laquelle l'enfant peut cliquer afin de découvrir une petite animation ou un son. Avant d'entrer dans cette émouvante histoire et de faire la connaissance du félin (inoffensif) dans son bain ou devant son réfrigérateur désespérément vide, les amateurs de belles histoires peuvent cliquer sur un point d'interrogation pour savoir qui sont les auteurs de cette application. Un clic sur l'icône représentant une maison et ils quittent l'histoire. Simple et frais, réalisé avec des moyens très dépouillés, ce livre interactif est fort sympathique.

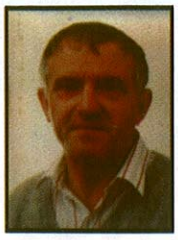
SUR NOTRE CD-ROM

Dans le Pavillon Talents, vous trouverez les applications lauréates.

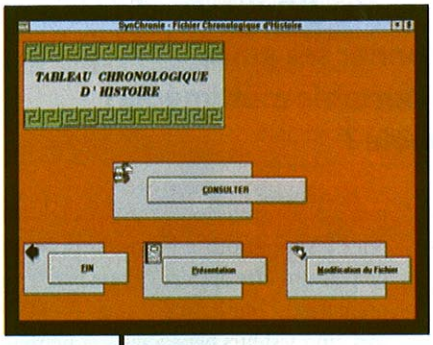
Deuxième prix

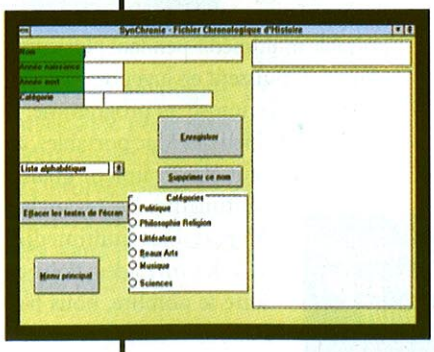
Synchronie

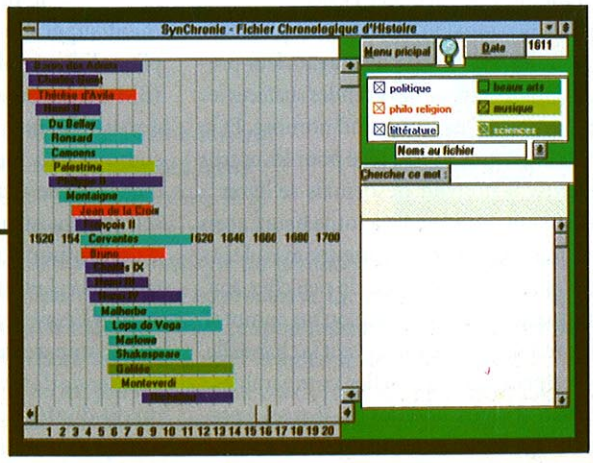
Germain Thon, Figeac, 46



En nous soumettant son application sur disquette, Germain Thon a annoncé la couleur : *« Il s'agit d'un logiciel d'apparence austère, pas de synthétiseur ni d'images tourneboulantes. »* L'intérêt de la réalisation de ce jeune retraité de 62 ans est ailleurs. Avec le langage de programmation Visual Basic, il a réalisé ce qu'il nomme un « fichier chronologique de l'histoire », et son contenu est tout à fait intéressant. Le tableau affiche année par année les événements ou les dates de naissance et de décès des personnages historiques qui ont marqué la vie politique, culturelle, artistique ou scientifique à travers les époques (de l'an 0 à nos jours) et les civilisations. Selon les rubriques dans lesquelles ils sont répertoriés, ces personnages ou événements s'affichent sur le tableau dans des couleurs différentes ; on peut du reste choisir de visualiser un seul ou plusieurs types d'informations. D'un simple coup d'œil, on peut ainsi découvrir tous les contemporains de Cervantès ou de Victor Hugo, mais aussi les événements importants qui ont eu lieu au cours de leur vie, les gouvernements en place. Plus encore, on obtient dans une autre fenêtre des textes présentant tel ou tel nom cité. On peut également faire des recherches, et ainsi afficher toutes les données relatives à la guerre ou à un illustre personnage. Ancien instituteur, Germain Thon a fait là un travail de synthèse exemplaire, livrant des informations complètes – quoique insuffisantes dans le domaine des sciences.







Guide

Comparatif

Le multimédia à portée de main

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Ecole de Villagina, retrouvez nos invités. Vous y découvrirez des interviews où ils donnent leur avis sur les portables qu'ils ont testés.

Jouer à Doom sur la plage, écrire son courrier dans le train, faire ses comptes le week-end à la campagne, dessiner au bistrot, visiter le musée d'Orsay en plein air, ou tout simplement impressionner ses amis, que de raisons d'acquérir un portable multimédia ! Mais est-ce vraiment raisonnable ?

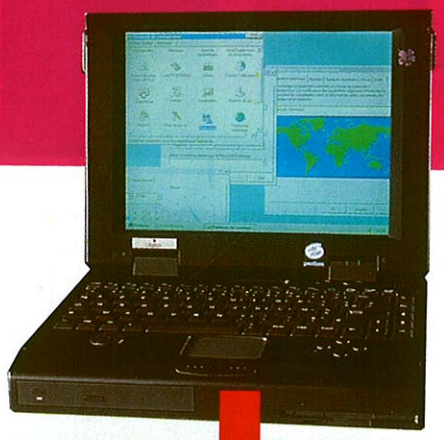
Il y a beau temps que les ordinateurs portables ne sont plus une nouveauté. On les voit en grand nombre entre les mains des cadres, qui les portent fièrement lors de leurs pérégrinations commerciales, en train, en avion, chez leurs clients ou leurs fournisseurs. Dans leur version multimédia, c'est-à-dire avec lecteur de CD-Rom, haut-parleurs et parfois microphone incorporés, ils peuvent désormais leur servir à faire des démonstrations ou à présenter des catalogues animés. Mais le prix de ces modèles les a longtemps cantonnés dans le rôle d'outil professionnel.

Dossier réalisé par Jean-Loup Renault

Aujourd'hui les prix ont baissé, et même si, à puissance égale, les portables demeurent nettement plus onéreux que les ordinateurs de bureau, leur présence dans les rayons des grandes surfaces les met à la portée du plus grand nombre. Et la tentation est grande. Un rêve pour les accros qui pensent pouvoir désormais se livrer à leur passion multimédia à toute heure et en tous lieux, comme les joueurs avec leurs consoles de jeux portables. Un peu cher, soit, mais quand on aime, est-ce qu'on compte ?

Reste à savoir si le jeu en vaut la chandelle. Les performances sont-elles comparables ? L'écran à cristaux liquides est-il aussi « praticable » qu'un écran cathodique ? L'autonomie est-elle suffisante ? On pourrait multiplier les questions à l'infini. Les réponses ne peuvent être apportées que par l'expérimentation. Pour le savoir, nous avons tiré au sort cinq testeurs bénévoles – et heureux de l'aubaine – auxquels nous avons confié un portable multimédia pendant plusieurs jours afin qu'ils puissent en juger de visu.

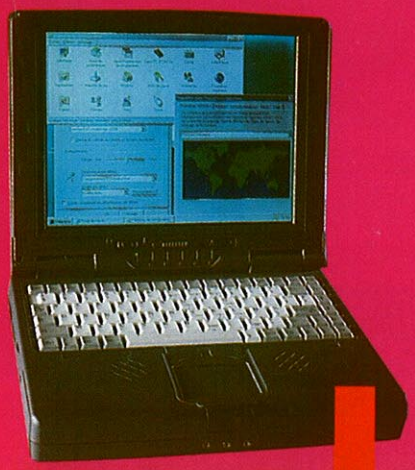
Pas de Macintosh au programme, hélas, car s'il existe bien des Mac portables, aucun modèle ne peut être vraiment qualifié de multimédia. En revanche, des PC portables multimédias il y en a des myriades. Pour en réduire le nombre, nous n'avons d'abord retenu que ceux dont le prix est inférieur ou légèrement supérieur à 20 000 francs. Cela explique l'absence de grandes marques (comme IBM ou Toshiba), leurs modèles étant au-dessus du prix plafond que nous nous sommes fixé. Il en restait quand même encore largement plus de cent. Et même en ne sélectionnant que ceux qui sont équipés d'un Pentium 75, une bonne vingtaine restait en lice. Les cinq premiers arrivés ont servi pour l'expérience. Celle-ci a consisté, non pas à comparer les portables entre eux, mais à tenter de découvrir l'intérêt d'en posséder un. Et d'intérêt, les résultats des tests n'en manquent certainement pas…



MÉGARAMA UNIKA 5200

Sylviane, 36 ans, un enfant, journaliste

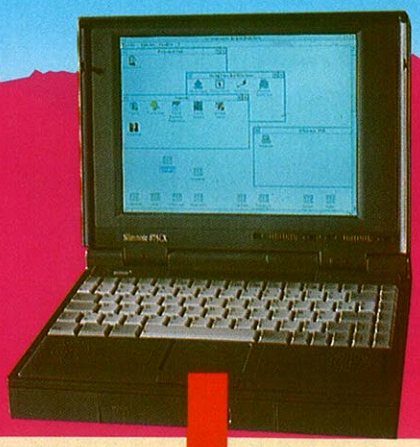
Très compact, on peut l'emmener partout, mais il est plutôt lourd à porter, même si le sac est pratique. Le son stéréo est correct et la musique qui accompagne les manipulations, ça dynamise, ça anime. L'écran est assez large et la définition de l'image est assez bonne. De plus, il est facile de régler la luminosité, l'éclairage… Le clavier est sensible, les touches sont bien larges. Le lecteur de CD-Rom est bien situé. Enorme défaut : le système de pointage. Je ne l'ai pas trouvé très, très rapide. Tel qu'il est vendu, je ne vois pas l'intérêt de ce portable pour une utilisation domestique. Son seul avantage, les CD-Rom.



SVB INFORMATIQUE VOYAGER

Catherine, 42 ans, 4 enfants, profession libérale

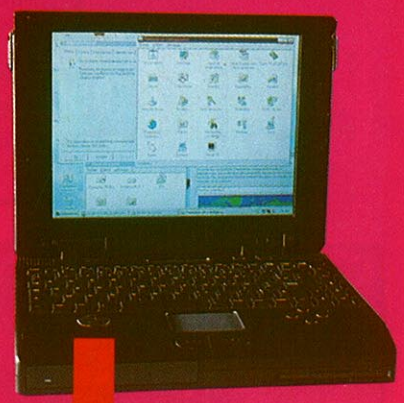
C'est portable, donc, dans l'absolu, on peut s'en servir n'importe où, mais il est lourd et bruyant. L'image n'est pas mal du tout pour un portable, les animations sont fluides, mais le son est très moyen. Le lecteur de CD-Rom est pratique et bien placé. Dommage qu'on ne puisse pas avoir en même temps le lecteur de CD-Rom et le lecteur de disquettes. Le pointeur, j'ai beaucoup de mal à m'en servir. Le multimédia, c'est une activité d'intérieur. Les enfants s'en servent déjà toute la journée à la maison, alors un portable ne ferait que les encourager...



TWINHEAD SLIMNOTE 8-75 CX DE

François et Muriel, 27 et 29 ans, un enfant, attaché commercial et juriste

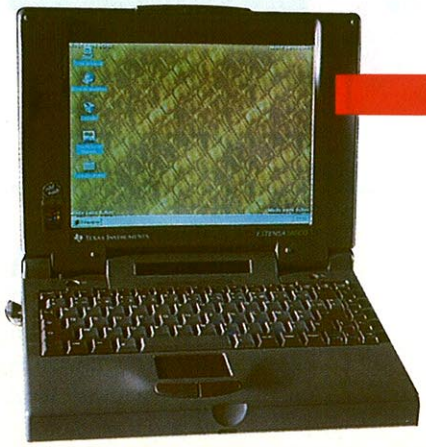
Léger, il est facile à transporter. L'écran est meilleur que sur bien des portables qu'on a déjà vus, mais quand même moins bon qu'un écran cathodique normal. En revanche, il est difficile de travailler à deux. Le son n'est pas très bon – dans les jeux, quand quelqu'un parle, on ne comprend pas bien ce qu'il dit. Le Touchpad n'est vraiment pas pratique. C'est une perte de temps et l'énervement, assuré. La notice est en anglais. Elle est inutilisable pour ceux qui ne connaissent pas les rudiments de l'informatique. Le jour où l'on se décidera pour l'achat d'un micro, ce sera sans hésitation un portable, moins volumineux.



ESCOM NOTEBOOK PENTIUM 75 DSTN

Yacine et Coraline, 12 ans, collégiens

L'écran fait mal aux yeux et on ne peut pas jouer à deux, car quand on n'est pas en face de l'écran, on ne voit pas bien. La souris, elle n'est pas pratique, elle est trop sensible. La batterie ne dure pas longtemps. Yacine : je préfère un ordinateur de bureau pour l'écran, pour la souris, parce que c'est plus agréable à utiliser. On peut jouer à plusieurs... Coraline : moi, j'achèterais un portable, je pourrais l'emmener partout. Si, pendant les vacances, il faut que je bosse, je peux bosser autre part. Et tu peux faire découvrir tes CD-Rom à tes amis.



TEXAS INSTRUMENTS EXTENSA 560 CD

Alexandre, 22 ans, gestionnaire administratif

Le processeur est rapide, par rapport à ma machine. La fluidité est meilleure, même si la qualité de l'image est moins bonne sur l'écran LCD. Le clavier est sympa. L'arrêt automatique de la machine, quand elle est inutilisée pendant un certain temps, c'est très appréciable. Le son ne ressort pas très bien. Le système de pointage n'est pas génial (euphémisme), il est trop sensible. Le lecteur de CD-Rom interchangeable avec le lecteur de disquettes, ce n'est pas terrible. D'autre part, le lecteur de CD fait un peu vibrer l'appareil. Malgré tout, je préfère ce portable à mon PC, mais il est trop cher.

Petit lexique du portable multimédia

Sur bien des points, un portable multimédia diffère de son homologue de bureau. Explications, conseils, problèmes et solutions : ce qu'il faut savoir pour bien débuter.

Arrêt automatique

AFIN D'ÉCONOMISER l'énergie, un certain nombre de portables s'éteignent si rien ne se passe durant un certain temps, ce qui se produit, par exemple, si on reste assez longtemps à contempler un écran issu d'un CD-Rom. Cet arrêt automatique peut heureusement être inhibé ou réglé de façon à n'avoir lieu que dans certaines conditions.

Batterie

L'AUTONOMIE des portables est fortement limitée par l'utilisation intensive du lecteur de CD-Rom (voir encadré page 125). Un bip bip lancinant signale que la batterie est presque à plat, ce qui laisse éventuellement le temps de sauvegarder ses données. Mais si l'on ne peut pas regarder un CD-Rom plus d'une heure – voire une demi-heure – sans que la batterie lâche, l'aspect multimédia du portable perd beaucoup de son intérêt.

Entrée/sortie

TOUT COMME leurs grands frères de bureau, les micro-ordinateurs portables sont équipés d'une sortie parallèle (pour connecter une imprimante) et d'une sortie série (parfois deux). Sur cette dernière, on peut y brancher, par exemple, un modem (vive Internet !), ou un *joystick*, voire un casque virtuel.

Clavier

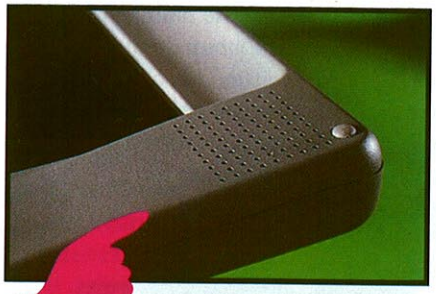
BIEN QUE FORT compacts, les claviers des portables sont, de l'avis général, tout à fait praticables : on est bien loin des petites touches des portables d'il y a quelques années. Si néanmoins ils ne convenaient pas, il est toujours possible de connecter un clavier externe de plus grande taille.

Disque dur

LES DISQUES DURS des portables peuvent être ôtés de leur logement pour être remplacés. Il est impératif d'éteindre l'appareil avant de procéder à cette manipulation.

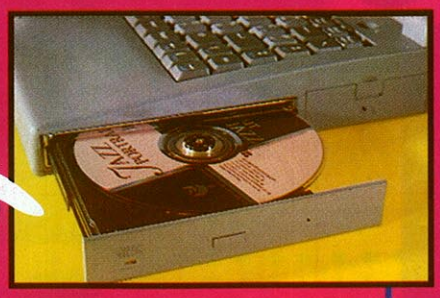
Ecran

LES ÉCRANS à cristaux liquides des portables sont aujourd'hui d'assez bonne qualité (voir encadré page 124), à condition que l'utilisateur soit placé bien en face. Si l'on est plusieurs devant l'écran, par exemple pour jouer, on risque le torticolis à pencher la tête dans tous les sens pour regarder. A l'extérieur, il n'y a pas de solution. Mais, chez soi, rien n'interdit de brancher un moniteur cathodique, ce qui améliore le confort de « vision collective ». Pensez aussi à déconnecter les éventuels économiseurs d'écran : il n'y a rien de plus exaspérant que de voir l'écran s'éteindre alors que l'on regarde un CD-Rom.



Haut-parleurs

LES MINUSCULES haut-parleurs des portables ne sont pas très puissants. Ils sont même parfois exécrables. Les cartes son étant bien plus performantes, vous pouvez améliorer les choses à la maison en branchant des enceintes externes alimentées ou, mieux, une chaîne hi-fi.



Raccordement au secteur

Le câble de raccordement au secteur, quand il est branché, sert à la fois à alimenter directement le portable et à charger la batterie. Cette seconde fonction s'effectue cependant plus rapidement et dans de meilleures conditions si l'on n'utilise pas le portable en même temps.

Portabilité et encombrement

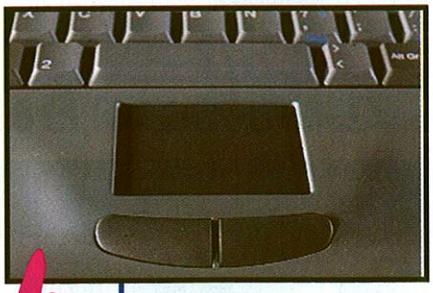
Le poids des portables dépasse rarement les quatre kilos. C'est ne pas tenir compte des accessoires que l'on transporte habituellement avec soi dans la sacoche : câble de raccordement au secteur avec son transformateur, lecteur de disquettes, CD-Rom, disquettes, mode d'emploi, etc. On en arrive vite à doubler le poids. Ne prenez que le nécessaire pour éviter le lumbago.

Microphone

Quelques modèles sont équipés d'un micro intégré. Si ce n'est pas le cas, une entrée est toujours présente pour brancher un microphone externe.

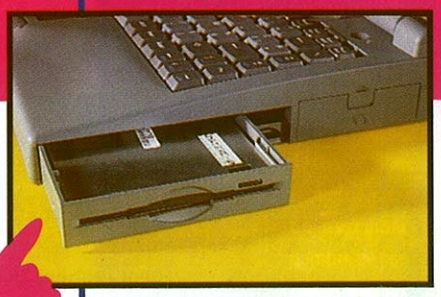
Réglages

Sur la majorité des modèles, on effectue les réglages du son et de l'écran au moyen de combinaisons de touches au clavier. Au début, cette procédure semble contraignante, mais elle se révèle à l'usage très efficace.



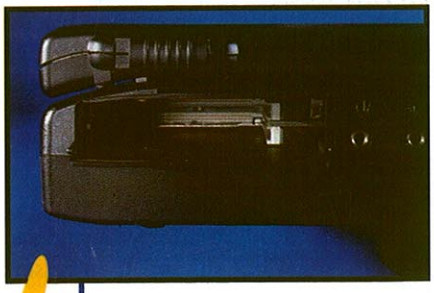
Pointeur

Le pointeur, qu'il soit tactile, situé au centre du clavier ou représenté par un *trackball* est toujours moins pratique qu'une souris, surtout si l'un des utilisateurs est un enfant en bas âge. La solution est simple. Il suffit d'acquérir une souris (à partir de 100 francs) que l'on branche sur un port série ou, mieux, sur le connecteur destiné spécifiquement à cet usage.



Lecteurs

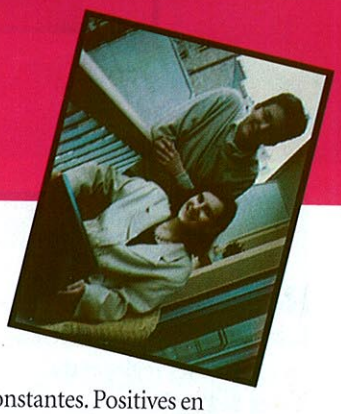
Certains modèles de portables sont équipés simultanément d'un lecteur de CD-Rom et d'un lecteur de disquettes. En majorité, toutefois, c'est CD-Rom ou disquettes. Comme les deux lecteurs sont livrés, il suffit d'ôter l'un pour le remplacer par l'autre. L'ordinateur, configuré au préalable, reconnaît automatiquement celui qui se trouve dans le logement prévu à cet effet. Mais ne tentez jamais d'effectuer ce remplacement quand le portable est allumé.

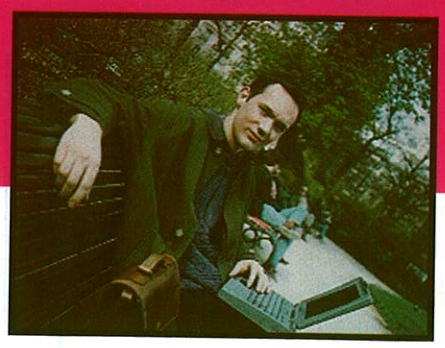


PCMCIA

Les cartes d'extension habituelles du PC sont remplacées sur les portables par des petites cartes PCMCIA (voir encadré page 122). Avant d'en acquérir une, vérifiez que son type convient à votre portable.

Les testeurs

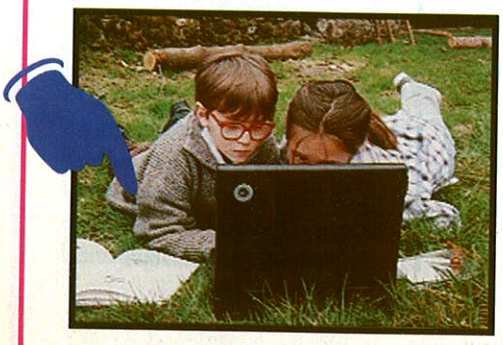




Les portables multimédias que nous avons confié à nos testeurs se ressemblent beaucoup : processeur Pentium 75, mémoire vive de 8 Mo, écran LCD à matrice passive, Windows 95 préinstallé. Leur prix, entre 19 000 et 20 000 francs, ne les départage pas réellement. Devant une telle unité, on pouvait s'attendre à des commentaires uniformes. Mais si les ordinateurs se ressemblent, les utilisateurs sont très divers. Leurs commentaires aussi.

Sylviane, 36 ans, journaliste et mère d'une petite fille, possède un Macintosh et connaît peu le multimédia. Alexandre, 22 ans, gestionnaire administratif, est un connaisseur : il possède un PC multimédia (DX4/100) avec moniteur 14 pouces et lecteur de CD-Rom quadruple vitesse. Catherine, 42 ans, quatre enfants, travailleuse indépendante, vit depuis des années au milieu des ordinateurs. Elle est passée par le Macintosh et possède aujourd'hui trois PC, dont un multimédia. Yacine et Coraline, collégiens de 12 ans, n'ont pas d'ordinateur multimédia chez eux, mais sont bien au courant grâce aux copains chez qui ils jouent. François et Muriel, 29 et 27 ans, parents d'un tout jeune bébé, ne sont pas non plus équipés mais connaissent les ordinateurs par le biais de leur profession. Lui travaille sur un Mac, elle passe ses journées devant un PC.

Leurs avis, vous les trouverez en détail dans les pages qui suivent. Il en ressort quelques constantes. Positives en ce qui concerne la qualité de l'image à l'écran ou le clavier, leur réactions sont très négatives sur d'autres points, comme la qualité du son. Et ils se rejoignent tous pour critiquer, parfois violemment, le système de pointage qui remplace la souris. Une grande partie des critiques sont cependant la conséquence d'errements dus à une inadaptation criante des modes d'emploi. Outre qu'ils sont souvent en anglais, ils ne s'adressent manifestement pas à la famille. On est bien loin des séduisantes configurations de bureau proposées aux particuliers par les Packard Bell, IBM ou autres Hewlett-Packard. On a l'impression que les constructeurs ne sont pas convaincus que les particuliers sont prêts à acheter leurs portables, et qu'ils ne les mettent en vente, à tout hasard, que pour quelques acheteurs passionnés.



Portables Pentium 75 à moins de 25 000 F

Constructeur	Modèle	Mémoire vive	Disque dur	Ecran	Prix TTC
Aldix	Tombook	8 Mo	810 Mo	matrice passive	18 000 F
Carrefour	First Line Mobile Multimédia	8 Mo	510 Mo	matrice passive	19 000 F
Carri systèmes	MicroNote	16 Mo	800 Mo	matrice passive	21 700 F
Escom	P75 8/540 DSTN	8 Mo	540 Mo	matrice passive	20 000 F
Litec	Datajet Multimédia 5400 D	8 Mo	330 Mo	matrice passive	17 800 F
Mégarama	Unika 5200	8 Mo	540 Mo	matrice passive	19 000 F
Multitech	Sunrace	8 Mo	340 Mo	matrice passive	13 700 F
New Deal	Sensation	8 Mo	540 Mo	matrice passive	19 900 F
Novotec	Le Voyageur	8 Mo	540 Mo	matrice passive	19 500 F
Novotec	Le Voyageur	8 Mo	540 Mo	matrice active	21 500 F
NSI	Hyperbook	8 Mo	540 Mo	matrice passive	18 790 F
NSI	Hyperbook	8 Mo	540 Mo	matrice active	20 790 F
Olivetti	Echos	8 Mo	1 Go	matrice passive	19 200 F
Olivetti	Echos	8 Mo	510 Mo	matrice passive	19 100 F
SVB Informatique	Voyager	8 Mo	540 Mo	matrice passive	19 700 F
Texas Instruments	Extensa 550 CDT	8 Mo	524 Mo	matrice active	22 500 F
Texas Instruments	Extensa 560 CD	8 Mo	810 Mo	matrice passive	20 000 F
Texas Instruments	Extensa 560 CDT	8 Mo	1,2 Go	matrice active	23 600 F
Tulip	Motion Line	8 Mo	810 Mo	matrice passive	22 300 F
Tulip	Motion Line	8 Mo	540 Mo	matrice passive	20 400 F
Twinhead	Slimnote 8	8 Mo	520 Mo	matrice passive	18 000 F
Twinhead	Slimnote 8	8 Mo	810 Mo	matrice passive	19 200 F
Twinhead	Slimnote 8	8 Mo	520 Mo	matrice active	23 000 F
Twinhead	Slimnote 8	8 Mo	810 Mo	matrice active	24 200 F
Vobis	Le Book	8 Mo	520 Mo	matrice passive	17 200 F

Texas Instruments Extensa 560 CD

Beau et costaud

GRIS FONCÉ, donc peu salissant, l'Extensa a plutôt belle allure. On ne peut manquer de le remarquer : il est livré sans sacoche ! Une acquisition qu'il faudra envisager, et dont vous devrez tenir compte dans votre budget d'achat.

Si la taille de l'écran est restreinte (10,4 pouces), l'image est relativement bonne. L'écran étant petit, il laisse un large cadre autour de lui. Profitant de cet espace libre, TI a placé les haut-parleurs de part et d'autre de l'écran. Le son est ainsi directement et plus naturellement lié à l'action qui se déroule à l'écran. Cependant, ces haut-parleurs manquent à la fois de puissance et de netteté.

Un petit microphone (l'Extensa est le seul portable de notre sélection à en disposer) intégré en haut du clavier apporte la touche indispensable à une configuration multimédia.

POUR
La qualité de la fabrication, le micro incorporé.

CONTRE
L'absence de sacoche.

Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 810 Mo, écran 10,4 pouces à matrice passive, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse interchangeable avec le lecteur de disquettes. Port PCMCIA : un de type III.

environ 20 000 F TTC

Le clavier est bien conçu : ses touches sont larges. Le dispositif de pointage tactile est mieux réglé que sur la plupart des portables équipés de ce dispositif. Ce n'est pas la perfection, mais on le maîtrise plus vite, en faisant ainsi l'économie de crises de nerfs.

Le lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, amovible, est bien serré dans son logement. (Cela évite les trop fortes vibrations dont souffrent certains portables.) Mais il est si bien coincé qu'il faut une bonne poigne pour l'en ôter, lorsque l'on veut le remplacer par le lecteur de disquettes fourni.

Le disque dur, de 810 Mo, est amovible lui aussi, et peut aisément être remplacé. Un voyant de contrôle donne en permanence des indications concernant l'état de la batterie. Afin d'économiser sa précieuse énergie, l'appareil s'arrête si on ne l'utilise pas durant un certain temps (à fixer soi-même).

A part Windows, préinstallé, c'est le désert complet en matière de logiciels. La qualité de fabrication de l'appareil lui donne une réelle solidité. Un argument de taille pour un portable…

Alexandre, 22 ans, gestionnaire administratif

AVANTAGES
La rapidité du processeur et la fluidité sont bonnes, même si la qualité de l'image est médiocre. En extérieur, l'image ça va à peu près, s'il n'y a pas trop de soleil. Le clavier est sympa et accessible par rapport à ceux que j'ai déjà vus. Les touches sont suffisamment grosses. L'arrêt automatique de la machine quand elle est inutilisée pendant un certain temps, c'est très appréciable. Le design est bien.

INCONVÉNIENTS
Le son ne ressort pas très bien. L'image n'est pas de bonne qualité sur l'écran LCD. Le système de pointage n'est pas génial (euphémisme). On s'y habitue, bien sûr, mais il est trop sensible. Le lecteur de CD-Rom interchangeable avec le lecteur de disquettes, ce n'est pas terrible. Je préfère avoir les deux en même temps. D'autre part, le lecteur de CD fait un peu vibrer l'appareil. Cela peut gêner si l'on passe plusieurs heures dessus. Pour le poids, il est un peu lourd.

CONCLUSION
Je préfère ce portable à mon PC, mais il est trop cher. Le seul truc vraiment pas bien, c'est l'image médiocre. Pour le reste, il est beaucoup plus pratique et prend moins de place.

Pointeurs

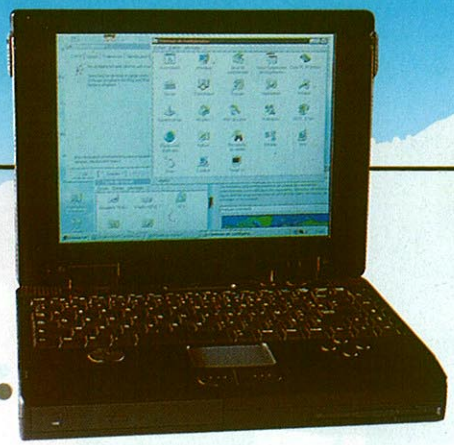
Visez juste

Pour remplacer la souris, les portables proposent plusieurs dispositifs concurrents. Ceux que nous présentons sont équipés d'un système tactile, appelé aussi *touchpad*. C'est en déplaçant un doigt sur une surface sensible (souvent trop sensible) que l'on déplace le pointeur à l'écran. Dans les meilleurs cas, il faut du temps et une grande dextérité pour le maîtriser.

Un assez grand nombre de portables sont dotés d'un *trackball*. Ce dernier fonctionne en fait comme une souris qu'on aurait retournée. En faisant tourner la boule (plus ou moins grosse selon les modèles) d'un doigt, on déplace le curseur de l'écran. Les boutons situés de part et d'autre de la boule sont aisément accessibles. Il faut peu de temps pour s'y habituer.

D'autres portables, plutôt dans le haut de gamme, disposent d'un petit bouton de couleur au milieu des touches, en plein centre du clavier. L'idée, à première vue, paraît absurde, mais ce système fonctionne parfaitement, et l'on s'y habitue rapidement.

En réalité, aucun de ces dispositifs n'est aussi pratique que la désormais traditionnelle souris. On peut évidemment acquérir une souris de complément : les portables sont tous équipés d'un port qui permet de la brancher. Mais cela fait un élément supplémentaire à transporter, et encore faut-il, lorsque l'on voyage, disposer d'une surface lisse afin de la faire évoluer.

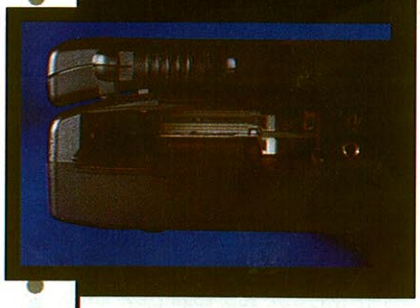


Standard

Vous avez dit PCMCIA ?

Le standard PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association) définit un format de cartes pouvant se brancher sur des connecteurs de petite taille, et donc adaptées aux portables, peu généreux en espace. Ces cartes remplacent souvent des périphériques normalement plus volumineux : des modems, des interfaces pour raccorder des périphériques (tel des scanners), mais aussi des disques durs...

De la taille d'une carte de crédit, ces cartes PCMCIA sont partagées en catégories, selon leur épaisseur. Celles de type I, fort minces, ont aujourd'hui presque disparu au profit des cartes de type II et III. La plupart des portables sont équipés de deux ports PCMCIA superposés qui permettent de connecter au choix deux cartes de type II ou une carte de type III. Cette dernière, très épaisse, empêche l'insertion d'une deuxième carte. L'avantage est qu'on peut les mettre ou les retirer sans éteindre l'ordinateur. Leur inconvénient est qu'elles sont plus chères que leurs homologues de taille normale.



Escom Notebook Pentium 75 DSTN

Le portable garni

Ce Notebook se distingue d'abord par la présence simultanée du lecteur de CD-Rom (quadruple vitesse) et du lecteur de disquettes. Autre originalité, de part et d'autre du système de pointage tactile, on ne trouve pas moins de deux *joysticks*. L'un d'eux n'est qu'une combinaison de quatre touches de déplacement disposées en carré, l'autre se présente comme un disque. En appuyant sur ses bords, on se déplace dans la direction désirée. Ces deux dispositifs ne fonctionnent qu'avec les logiciels prévus pour fonctionner avec un *joystick*, principalement les jeux.

Le portable est livré avec plusieurs logiciels, de grande qualité (Word 7, Excel 7 et Corel Draw 4), tous préinstallés sous Windows 95, mais l'on s'étonne qu'on n'ait pas ajouté un jeu capable de fonctionner avec ces *joysticks*. Le pointeur tactile n'est pas l'idéal, mais si on l'utilise d'un doigt léger, il est praticable, et, à la longue, on s'y fait.

L'écran, de 11,3 pouces, offre une assez bonne image, à condition de se placer bien en face. Le son est moyen, vu la taille des haut-parleurs, de part et d'autre du clavier. Les combinaisons de touches qui servent à régler l'intensité sonore ne sont pas des plus faciles à mettre en œuvre. Le manuel, assez bien conçu, était en anglais lors des essais, mais une version en français devrait être prête à présent. Le dispositif d'arrêt automatique de l'appareil, lorsqu'aucune intervention au clavier ou via le pointeur ne se produit pendant un certain temps, propose une multitude de réglages, bien pratiques lorsque l'on consulte des CD-Rom.

Dans l'ensemble, malgré son disque dur un peu maigre, à l'aune des besoins actuels, le Notebook n'est pas un mauvais choix, complété par une offre logicielle de qualité.

POUR
Les logiciels livrés avec l'appareil, les joysticks pour les jeux.

CONTRE
Le son médiocre et l'écran moyen.

Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 540 Mo, écran 11,3 pouces à matrice passive, lecteur de CD-Rom et lecteur de disquettes simultanés. Ports PCMCIA (un de type III ou deux de type II).

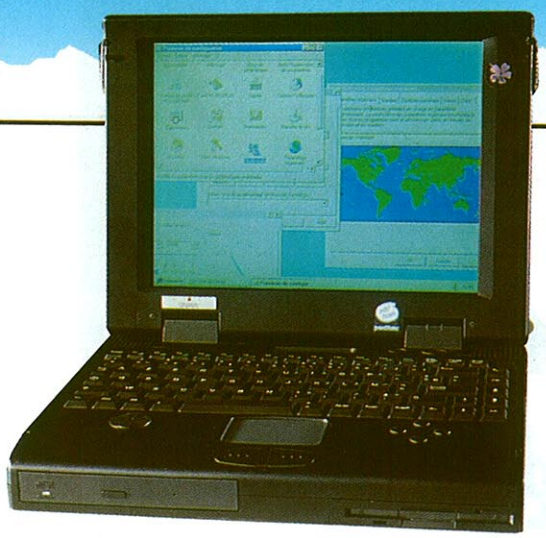
environ **20 000 F TTC**

Yacine et Coraline, 12 ans, collégiens.

Avantages
On peut l'emporter partout, à la maison de campagne par exemple. Le poids, ça va, c'est moins lourd que mon cartable.

Inconvénients
Quand on est pas en face de l'écran, on ne voit pas bien. La souris n'est pas pratique. Elle est trop sensible. Ça va trop vite, on a du mal à se placer sur les petites choses. C'est difficile d'être précis. Surtout quand on est dans le menu Démarrer. La souris, c'est fatigant. On a toujours les doigts crispés. L'écran fait mal aux yeux. A la fin, quand tu éteins l'ordinateur, pendant dix secondes, tu ne vois rien autour de toi, tu es ébloui. Quand on règle le son, il se remet au même niveau qu'avant dès que l'on change d'écran. La touche Fn est trop loin de la touche F11, et pourtant il faut les utiliser en même temps (pour régler le son). On ne peut pas jouer à deux, sinon on ne voit pas bien l'écran. La batterie ne dure pas longtemps.

Conclusion
Yacine : moi, je préfère un ordinateur de bureau pour l'écran, pour la souris, parce que c'est plus agréable à utiliser. On peut jouer à plusieurs. Et puis, le portable, il chauffe, on ne doit pas pouvoir l'utiliser très longtemps...
Coraline : moi, j'achèterais un portable pour l'emmener partout. Si pendant les vacances il faut que je bosse, je peux bosser en allant autre part. Avec un portable, tu peux te mettre dans ton fauteuil, au coin du feu. Tu peux faire découvrir tes CD-Rom à tes amis.



Mégarama Unika 5200

Le portable moyen

DÈS QU'ON L'ALLUME, l'Unika vous accueille joyeusement par une petite musique. Sympa, mais peut-être dérangeant pour les grincheux. Extérieurement, il est identique au Notebook d'Escom : même couleur, même écran, mêmes emplacements pour les haut-parleurs, les *joysticks*, etc. Il profite donc des mêmes atouts, comme la présence en simultané du lecteur de CD-Rom et du lecteur de disquettes.

A quoi bon présenter deux fois le même portable, pensez-vous à juste titre ? C'est que des différences existent. La plus importante est purement commerciale. L'Unika 5200, qui coûte 1 000 francs de moins que le Notebook d'Escom (bien garni en programmes), ne propose qu'une offre logicielle réellement congrue. Seul Windows 95 est présent – c'est bien le moins. Consolation, il est déjà installé et configuré. Le mode d'emploi, en anglais, n'est pas vraiment adapté au grand public qui, même s'il comprend la langue, n'est pas familier du vocabulaire informatique utilisé. De quoi vous faire tourner en vache folle !

Le pointeur tactile est sur ce modèle très énervant à utiliser. Il est si sensible que le seul fait de placer son doigt sur la surface tactile suffit à déplacer le curseur à l'écran. Trop rapide dans les déplacements, il est difficile à stabiliser. On peut régler les déplacements de cette souris tactile, mais mieux vaut quand même avoir des doigts de pianiste.

En revanche, le son, en stéréo, semble être plutôt de bonne qualité, compte tenu de la taille réduite des haut-parleurs. La sacoche noire fournie avec l'appareil, rembourrée, cale bien le portable. D'où une impression de sécurité. En fait, comparé au Notebook d'Escom, l'Unika peut convenir à ceux qui, déjà bien pourvus en logiciels ou que la bureautique n'intéresse pas, préfèrent économiser 1 000 francs sur l'achat de son portable multimédia.

POUR
Lecteur de CD-Rom et lecteur de disquettes en simultané.

CONTRE
Le pointeur tactile agaçant, aucun logiciel.

Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 540 Mo, écran 11,3 pouces à matrice passive, lecteur quadruple vitesse et lecteur de disquettes. PCMCIA, deux ports (type II et III).

environ 19 000 F TTC

Sylviane, 36 ans, journaliste

AVANTAGES

On peut l'emmener partout. Ma fille étant fascinée par les CD-Rom, elle peut jouer et s'amuser avec, en voyage, dans le train ou en vacances. La musique qui accompagne les manipulations, ça dynamise. Très compact, mais plutôt lourd à porter, même si le sac est pratique : la machine est bien tenue à l'intérieur, on la transporte en confiance. Le son stéréo est correct. L'écran est assez large et il est facile de régler la luminosité, l'éclairage... La définition de l'image reste correcte. Le clavier est sensible, les touches sont bien larges. Le lecteur de CD-Rom est bien situé. Windows 95, c'est bien.

INCONVÉNIENTS

Le système de pointage. J'ai plusieurs fois frisé la crise de nerfs. Ma fille, quand elle regardait les CD-Rom, ne pouvait pas positionner la flèche à l'écran. Elle ne pouvait que cliquer. Je ne l'ai pas trouvé très rapide. Le mode d'emploi est en anglais : je comprends l'anglais, mais le vocabulaire employé m'est souvent inconnu. C'est fait pour les spécialistes... La couleur noire, ce n'est pas très pratique, c'est salissant, on voit vite les traces de doigts et les poussières s'accumulent.

CONCLUSION

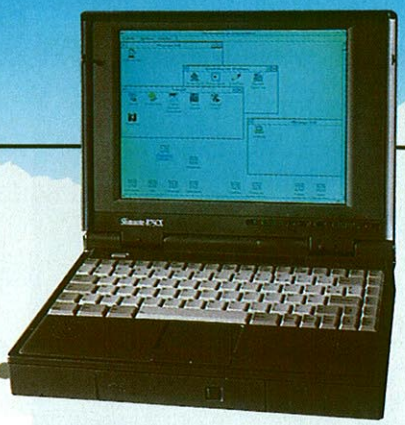
Tel qu'il est vendu, je ne vois pas l'intérêt de ce portable pour une utilisation domestique. Son seul avantage, les CD-Rom. J'achèterais volontiers un portable, mais d'abord un ordinateur de bureau. Il est cher, d'autant qu'il faut acheter des logiciels, puisqu'aucun n'est fourni.

Clavier

La touche à tout

L'exigence de compacité des portables, destinée à réduire leur taille et leur poids, entraîne un remaniement du clavier qui peut surprendre ceux qui n'y sont pas habitués. Pour gagner de la place, toutes les touches sont rassemblées et serrées en un pavé compact. Et il n'y a pas de clavier numérique séparé. A la place, au lieu d'utiliser les chiffres alignés bêtement en haut du clavier, la touche Fn, présente sur tous les portables, donne accès à des chiffres ayant la même disposition qu'un clavier numérique, mais prenant alors la place des lettres situées au centre du clavier. La même touche Fn, utilisée en même temps que d'autres touches (repérées par des signes gravés d'une couleur différente, souvent le bleu) donne accès à d'autres fonctions. C'est de cette manière que, bien souvent, on règle la luminosité ou le contraste de l'écran, ainsi que la puissance du son.

Les comptables et ceux qui emploient beaucoup les chiffres peuvent néanmoins acquérir un clavier numérique externe. Et si décidément vous ne pouvez pas vous faire à ce type de clavier, rien ne vous empêche de connecter un clavier normal à 102 touches, identique à ceux que l'on trouve d'ordinaire avec les ordinateurs de bureau.



Ecrans LCD

Matrice passive OU active

Les écrans plats à cristaux liquides des portables (ou écrans LCD) se répartissent en deux catégories : les écrans à matrice passive et les écrans à matrice active. Pour ces derniers, chaque point (ou pixel) de l'écran dispose d'un transistor individuel, alors que le nombre de transistors est moins élevé pour les écrans à matrice passive, plusieurs pixels utilisant le même transistor. Ce partage ralentit l'affichage et donne des couleurs un peu pâles, même si le double balayage améliore un peu les choses. Comme il y a moins de transistors, le coût de fabrication de ces écrans est moins important – ce qui explique que les portables bon marché (tout est relatif !) en soient tous équipés.

Les écrans à matrice active, plus chers, sont aussi plus performants : outre l'affichage plus rapide, ils bénéficient de couleurs plus vives. Cependant, puisqu'ils consomment plus d'énergie, ils vident plus rapidement la batterie. Au sein de cette famille d'écrans, on distingue les écrans TFD (Thin Film Diodes) et les écrans TFT (Thin Film Transistor) ; les seconds l'emportent en termes de qualité de l'image... et de prix, encore plus élevé.

Twinhead Slimnote 8 - 75 CX

Le portable modulaire

Le Slimnote de Twinhead est modulaire. En cela, il ressemble à l'Extensa, de Texas Instruments. Chaque baie peut accueillir plusieurs modules selon les possibilités et les besoins du moment. Lorsque le portable est branché sur le secteur, il est évidemment possible d'ôter la batterie, et de mettre dans cet emplacement le module de décompression MPEG-1, qui permet la vidéo plein écran. Ne vous réjouissez pas trop vite : le module n'est hélas pas fourni !

A l'inverse, afin d'avoir une plus longue autonomie, on peut utiliser l'emplacement prévu sur la face avant pour recevoir, au choix, le lecteur de CD-Rom ou le lecteur de disquettes, et y glisser une batterie auxiliaire. Cette dernière ne fait pas non plus partie de la configuration standard. Cela dit, sans lecteur de CD-Rom, un portable perd ses facultés multimédias.

Pour le reste – excepté le pointeur tactile, qui, difficile à manier, a énormément agacé nos testeurs –, on se trouve face à un portable plutôt bien conçu. Le disque dur de 810 Mo est suffisant pour débuter. Il peut d'ailleurs être facilement changé. L'écran est exigu (10,4 pouces), mais propose une bonne qualité d'image, à condition d'être placé bien en face de celui-ci. Le son n'est pas fameux, mais cela tient surtout à la faiblesse des haut-parleurs, situés à l'avant du clavier, de part et d'autre du *touchpad*. En haut du clavier, un panneau indicateur donne en permanence l'état de l'appareil, surtout en ce qui concerne la charge de la batterie. Le mode d'emploi est hélas en anglais, donc inutilisable par ceux qui ne connaissent pas les rudiments de l'informatique et de son vocabulaire spécifique. En ce qui concerne les logiciels, à part Windows 95, préinstallé, il n'y a absolument rien.

Livré avec une sacoche, le Slimnote paraît assez solide. Il est d'un noir assez clair, mat et légèrement granuleux, ce qui évite les traces de doigts que l'on ne peut manquer de laisser sur les modèles lisses. Cet argument ne constitue cependant pas une raison suffisante pour décider de l'acheter, raison que l'on cherchera plutôt du côté de l'aspect modulaire de l'appareil.

POUR
Les modules interchangeables, la solidité.

CONTRE
Pas de logiciels, le petit écran, le pointeur tactile.

Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 810 Mo, écran de 10,4 pouces à matrice passive, lecteur de CD-Rom interchangeable avec le lecteur de disquettes. PCMCIA (un type III ou deux type II).

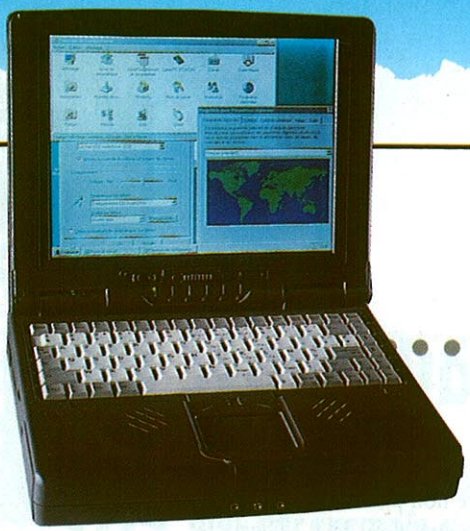
environ 19 200 F TTC

Muriel, 27 ans, juriste, et François, 29 ans, commercial

Avantages
Léger. Les touches du clavier sont assez grosses, et les commandes faciles. L'écran est meilleur que sur bien des portables qu'on a déjà vus, mais quand même moins bon qu'un écran cathodique normal. On a été impressionné par la qualité de l'image.

Inconvénients
Le son n'est pas très bon (quand un personnage d'un jeu parle, on ne comprend pas bien ce qu'il dit). Le *touchpad* n'est vraiment pas pratique. La notice, en anglais, est inutilisable par ceux qui n'y connaissent rien en informatique. Avec un tel écran, il est difficile de travailler ou de jouer à deux en même temps, mais ça favorise les rapprochements.

Conclusion
Pour l'instant, nous n'envisageons pas l'achat d'un portable multimédia ni d'un ordinateur de bureau, d'ailleurs. Cela dit, le jour où nous prendrons une telle décision, ce sera sans hésitation un portable, moins volumineux (nous avons un petit appartement).



SVB Informatique Voyager

Le portable tout venant

Le Voyager, de SVB Informatique, représente le type même du portable multimédia « normal ». L'écran – avec sa diagonale de 11,3 pouces – est plutôt dans une bonne moyenne, que ce soit par la taille comme par la qualité de l'image qu'il offre. En contrepartie, le son se situe dans une mauvaise moyenne, et la capacité du disque dur (540 Mo), c'est vraiment le minimum pour un PC multimédia, que l'on ait ou non affaire à un portable.

Le système tactile de pointage, même réglé, est, plus que pour les autres machines, difficile à utiliser… et devient vite exaspérant. Le lecteur de CD-Rom, situé sur le côté droit, doit être retiré si l'on veut se servir du lecteur de disquettes. Livré avec un sac de transport, il n'est accompagné que d'un seul logiciel – l'inévitable Windows 95, préinstallé.

Si l'on souhaite absolument trouver une originalité à ce portable, on peut signaler que les sorties qui permettent de connecter un microphone et des haut-parleurs externes sont bizarrement situées sur la face avant. Pour le micro, c'est une bonne idée. Pour les haut-parleurs, en revanche, cela se justifie moins, d'autant que les câbles de raccordement viendront s'emmêler juste devant le clavier, une perspective peu réjouissante !

Un bon point, pourtant : la luminosité de l'écran ne se règle pas par une combinaison de touches au clavier, mais directement sous l'écran, grâce à un curseur très facile d'accès. Comme il n'y a pas besoin de faire des réglages au clavier, ce dernier se trouve moins surchargé de signes cabalistiques. Les indications concernant les différents éléments en fonction et, surtout, l'état de charge de la batterie ne sont pas indiqués sur un panneau, comme chez les concurrents, mais à travers une série de diodes lumineuses placées sous l'écran.

Finalement, s'il ne brille dans quelque domaine que ce soit, le Voyager ne démérite pas, puisqu'il n'est vraiment mauvais nulle part. Sauf, bien sûr, en ce qui concerne le système de pointage, mais n'est-ce pas le cas, plus ou moins, de tous les portables présentés ?

POUR
La facilité des réglages de l'écran

CONTRE
La difficulté à employer le pointeur tactile.

Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 540 Mo, écran 11,3 pouces à matrice passive, lecteur de CD-Rom (lecteur de disquettes amovible). Deux ports PCMCIA (deux type II ou un type III).

environ 19 700 F TTC

Catherine, 42 ans, 4 enfants, profession libérale

Avantages
C'est un ordinateur portable, donc, dans l'absolu, on peut s'en servir n'importe où. L'image n'est pas mal du tout : elle est (presque) aussi bien que sur l'écran d'une machine de bureau, sauf que sa surface est moins grande. Les animations, c'est bien. Le lecteur de CD-Rom est pratique et judicieusement placé.

Inconvénients
Il est lourd, et le son très moyen. Le pointeur, c'est nul, j'ai beaucoup de mal à m'en servir. Il est particulièrement bruyant. Dommage que l'on ne puisse pas installer en même temps le lecteur de CD-Rom et le lecteur de disquettes.

Conclusion
Le multimédia, c'est une activité d'intérieur. Les enfants s'en servent déjà toute la journée à la maison, ça suffit ! un portable ne ferait que les encourager. Si on va en week-end ou en vacances, c'est pour faire autre chose. C'est pour cela que je ne l'achèterai pas…

Batteries

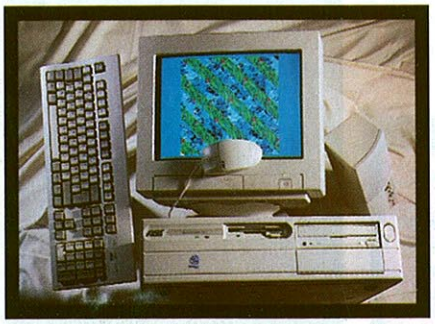
Autonomie

Lorsqu'ils ne sont pas sur le secteur, les portables utilisent l'énergie fournie par une batterie rechargeable. Il en existe de plusieurs types. Par ordre croissant d'autonomie et de prix, on trouve principalement des batteries Nicad (nickel-cadmium), NiMh (nickel-métal hydrure) et li-ion (lithium-ion). Ces dernières, plus chères, sont réservées au portables de haut de gamme. Ceux que nous présentons se contentent de batteries au nickel. L'autonomie de ces batteries varie entre 4 et 5 heures… dans des conditions d'utilisation optimales, c'est-à-dire en utilisant le moins possible les éléments les plus gourmands en énergie. Or le lecteur de CD-Rom est particulièrement glouton. Si les accès au CD sont fréquents, l'autonomie se réduit rapidement. Une demi-heure de jeu peut vider entièrement la batterie, qu'il faut alors recharger en connectant le portable au secteur (le cordon est fourni). On peut en même temps jouer et charger la batterie. Mais celle-là se rechargera deux fois plus vite si vous n'utilisez pas votre ordinateur pendant le chargement.

AST Advantage 621

Davantage d'avantages

APEINE VIENT-IL DE PRÉSENTER son modèle Advantage 614 qu'AST le remplace par ce 621. Ne doutons pas que la durée de vie de cette machine sera plus importante ! D'autant qu'elle est intéressante quand on considère le grand nombre de logiciels et le matériel fournis. En effet, avec son fax-modem et son accès à Compu-



serve, ce PC offre le plein accès au Net. Dommage, cependant, que le modem ne soit qu'à 14 400 bps.

En revanche, notons la bonne qualité des enceintes, chose plutôt rare, ainsi que celle du lecteur de CD-Rom qui, bien que n'étant pas de grande marque, se révèle très satisfaisant. Rien à dire non plus sur le disque dur, d'excellente qualité, dont le 1,2 Gigaoctet contentera les plus gourmandes des applications. Enfin, les nouveaux venus seront accueillis par une aide sous Windows 95, qui se présente sous la forme d'un petit utilitaire qui les guidera pas à pas sans cacher l'interface graphique de Microsoft. Ainsi, le disque dur n'est pas encombré, mais, surtout, l'utilisateur ne prendra pas de mauvaises habitudes et n'aura pas à « réapprendre » Windows 95 quand il se sentira plus sûr de lui. Un bon point assurément.

A noter, enfin, que l'agencement des différents éléments est intelligemment pensé et que tous les câbles sont clairement repérés pour en facilité la connexion. Malheureusement, là où le bât blesse, c'est du côté de l'évolutivité restreinte (compacité du boîtier oblige !) et des performances très moyennes, tant de l'écran que de la machine.

C'est donc un ordinateur à usage limité que propose AST. Destiné à un large public, il suffira cependant – pendant un temps – pour la plupart des applications multimédias. D'autant que son prix modique ne vous imposera pas une dépense trop importante. Et si l'écran de 14 pouces vous semble petit, il n'en coûte que 800 francs de plus pour l'échanger contre un écran de 15 pouces.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■■■
Qualité d'affichage	■■□□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■■
Carte son	■■■■■
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★★☆☆☆
Performance globale	★★☆☆☆

POUR
L'aide intégrée à Windows 95 et la compacité

CONTRE
L'écran est moyen et l'évolutivité limitée

Pentium75, 8 Mo de mémoire, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-Rom 4x, carte son 16 bits, modem 14 400 bps, écran 14".

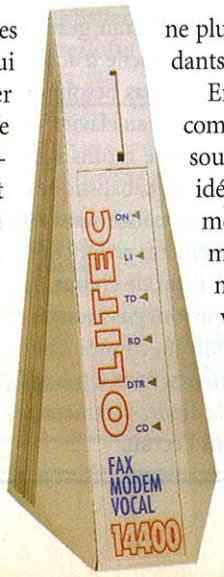
environ 10 000 F TTC (sans modem)
11 000 F TTC (avec modem)

Olitec Fax Modem Vocal 14 400

Pour laisser un message

VOUS ÊTES-VOUS DÉJÀ SERVI de ces serveurs téléphoniques qui vous proposent de réserver vos places de cinéma ou de théâtre en pianotant sur le cadran du téléphone ? Eh bien, Olitec vous permet de faire de même chez vous, grâce à son modem vocal. Celui-là, en plus des classiques fonctions de fax-Minitel et de connexion à Internet, est capable de gérer un serveur vocal.

Libre à vous, dès lors, de créer votre répondeur téléphonique à la carte, où les messages seront aiguillés vers son destinataire, pour ne plus subir les messages des prétendants à la main de votre sœur !



En plus de son offre de logiciels complète, Olitec propose son modem sous une forme originale : un cône, idée que d'aucuns trouveront « fumeuse »... Cependant, ses performances sont à la hauteur – du moins pour un appareil qui travaille à la vitesse de 14 400 bauds – et elles ne se détériorent pas quand il y a de la friture sur la ligne. Bref, voila un modem tout à fait compétitif.

Prix : env. 1 000 F TTC.

Iomega Jaz Drive

Et un giga-octet !

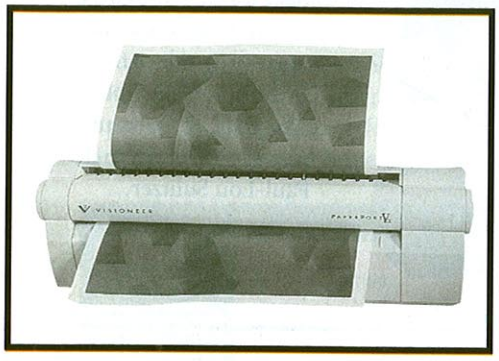
SUR MAC COMME SUR PC, il arrive un moment où le disque dur de votre machine ne peut plus accueillir tous vos logiciels. Dans ce cas, vous avez le choix entre un disque dur supplémentaire et un périphérique de sauvegarde.

Le Jaz se propose de rajouter 1 giga-octet à votre micro-ordinateur, à la condition express que vous ayez une carte SCSI. Usant de cartouches grandes comme la main (l'une d'elles est fournie avec le lecteur), il est aussi peu silencieux qu'il est rapide : ses taux de transfert sont ceux d'un disque dur de bas de gamme (12,42 Mo par minute), ce qui est nettement suffisant pour un périphérique de ce type. En version interne, la taille du lecteur est de 3,5 pouces. Ce dernier est fourni avec un pilote pour MS-Dos et Windows, ce qui ne vous empêche pas de le faire fonctionner sur votre Macintosh, en le fixant dans une baie libre de votre unité centrale. Il sera reconnu comme n'importe quel périphérique répondant à la norme SCSI, et vous n'aurez qu'à formater la cartouche au format Mac.

Mac, Windows et MS-Dos.
Prix : env. 3 300 F TTC.
Cartouches : env. 600 F TTC.

Le défilé des scanners à défilement

Numériser sa correspondance ou des articles de magazines, afin, par exemple, de les intégrer dans des documents... Point n'est besoin de se munir d'un scanner à plat ou d'un scanner à main. Fonctionnant en niveaux de gris, les scanners à défilement sont limités, mais résolvent nombre de problèmes pratiques.



PaperPort VX

Pour un prix équivalent à celui du ScanJet 4S, le PaperPort de Microtek, compatible avec la norme Twain, affiche des performances moindres, mais en restant tout à fait compétitif. Sa résolution de 400 points par pouce alliée aux fonctions d'OCR (reconnaissance optique des caractères) du logiciel PaperPort permettent de récupérer rapidement tout document texte au format A4 ou inférieur. La petite taille de l'engin et son poids réduit le rendent facilement transportable. On regrettera tout de même l'absence de mode prévisualisation et d'un voyant lumineux en face avant : pas moyen d'avoir un quelconque diagnostic en cas d'erreur. Sous Windows, l'installation se déroule sans le moindre problème, et l'interface utilisateur du logiciel PaperPort se révèle très simple d'utilisation. Un bon compromis pour qui n'a besoin que d'une utilisation réduite.

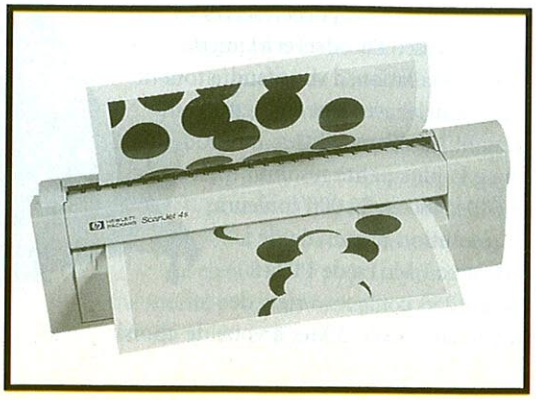
Visioneer PaperPort VX
Pour PC et Mac.
Prix : env. 2 200 F TTC.

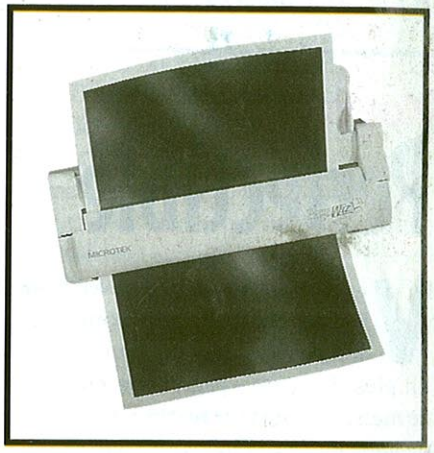
ScanJet 4S

Compact et robuste, le ScanJet 4S de Hewlett-Packard affiche des performances tout à fait acceptables pour un scanner à défilement, malgré la pauvreté des nuances de gris (numérisation en 16 niveaux de gris), sa résolution maximale de 400 points par pouce et son poids de 1,7 kg. Vous pouvez y introduire des documents d'une taille inférieure ou égale au format A4, à destination d'un Macintosh ou d'un PC via le port série, en un seul passage. Le ScanJet se distingue par une grande simplicité d'utilisation (logiciels et matériel). De plus, le logiciel d'OCR Omnipage Lite, fourni avec le scanner, est un logiciel de référence performant et simple d'utilisation.

Le ScanJet 4S constitue donc une offre attrayante pour toute personne qui désire s'équiper d'un scanner à défilement, sachant que ce type de matériel a une utilisation limitée à un type précis de documents.

Hewlett-Packard ScanJet 4S
Pour PC et Mac.
Prix : env. 2 200 F TTC.





PageWiz

Le PageWiz de Microtek est avant tout destiné à un usage grand public, tant par son prix que par ses performances. Réservé aux utilisateurs de PC (il se connecte par le port parallèle), il est accompagné du logiciel QuickPanel, qui est en fait une barre de menu regroupant ses différentes fonctions : numérisation et renvois vers un périphérique tel qu'une imprimante ou un fax-modem.

Très simple d'utilisation, son principal défaut est de fournir un rendu des documents plus pauvre que ses concurrents (16 niveaux d'un gris un peu flou en 200 points par pouce), mais suffisant pour le logiciel d'OCR fourni, ReadIris. Option intéressante : on peut ajouter un chargeur automatique, qui permet de scanner une pile de documents – avantage non négligeable, vous en conviendrez !

Microtek PageWiz
Pour PC.
Prix : env. 1 500 F TTC.

PV 221 et PV 223

Vidéo plein écran

PROVIDÉO PROPOSE deux cartes pour PC de décompression Mpeg, PV 221 et PV 223. Capables de restituer des séquences vidéo en True Color et en plein écran, elles affichent des vidéos en 640 x 480 pixels. Mais pourquoi deux cartes alors qu'elles sont identiques ? En réalité, une différence les sépare. La première carte ne fonctionne qu'avec un écran VGA, celui qui équipe les PC, alors que la seconde est capable, en plus, de restituer cette image sur un téléviseur. Et pour 100 francs de plus seulement !

Prix : environ 1 100 F TTC (carte PV 221) et 1 200 F TTC (carte PV 223).

Kobby Wan

Perfectible

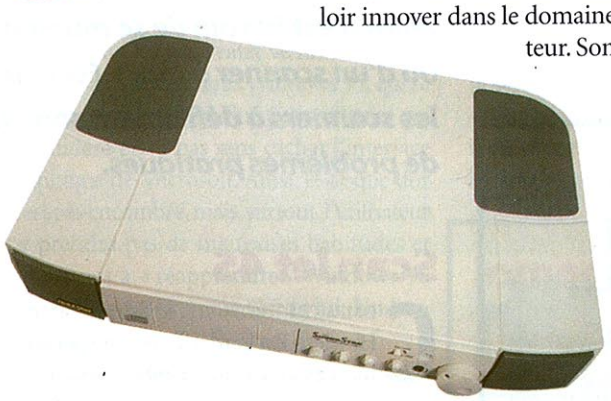
VOUS ÉTIEZ JOIGNABLES avec votre sans-fil, votre e-mail et votre GSM, le Kobby vient se rajouter à la liste. En plus d'être un «pager», un récepteur de messages courts, le Kobby vous permet maintenant de recevoir votre courrier électronique quel que soit le lieu. Malheureu-

sement, ce système développé en partenariat avec le fournisseur d'accès internet WorldNet nous a semblé fonctionner de façon tout à fait aléatoire : sur trois e-mails envoyés en même temps, un seul est arrivé à destination. Une faute grave pour un appareil entraînant une dépense d'environ 180 F TTC par mois. Deux solutions pour transmettre le courrier : une adresse électronique classique ou via le Web de Kobby, où vous trouverez toutes sortes d'informations : ***http://kobby.worldnet.net.***

Typhoon Sound Store

Du plat dans les basses

SI JE VOUS DISAIS que cette grosse boîte contient quatre haut-parleurs ridicules, de quoi ranger six CD-Rom, et c'est tout, vous ne me croiriez pas. Et pourtant... Voici donc une console multimédia de chez monsieur Typhoon, qui semble vouloir innover dans le domaine des enceintes pour ordinateur. Sony a déjà proposé ce genre de produit, sans le tiroir pour ranger les CD-Rom il est vrai, mais avec des enceintes dignes de ce nom. Un bon conseil : pour caler vos CD-Rom, utilisez plutôt un livre de Paul-Lou Sulitzer...



Prix : environ 400 F TTC.

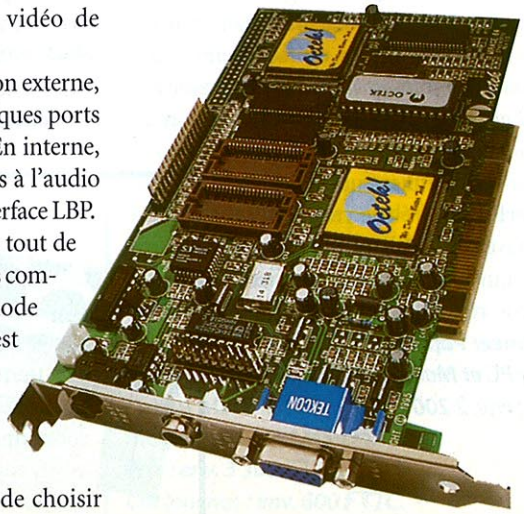
Carte Mirage 64 MPEG

Ce n'est pas un rêve !

CETTE NOUVELLE CARTE graphique, de la société Octek, utilise le nouveau *chipset* 64V+. Comptez donc sur un gain de performances de 20 % par rapport au modèle précédent. Détail non négligeable, surtout en matière de graphisme, fort prisé par nombre d'utilisateurs. Le modèle standard comprend une mémoire vidéo de 1 Mo, extensible à 2 Mo.

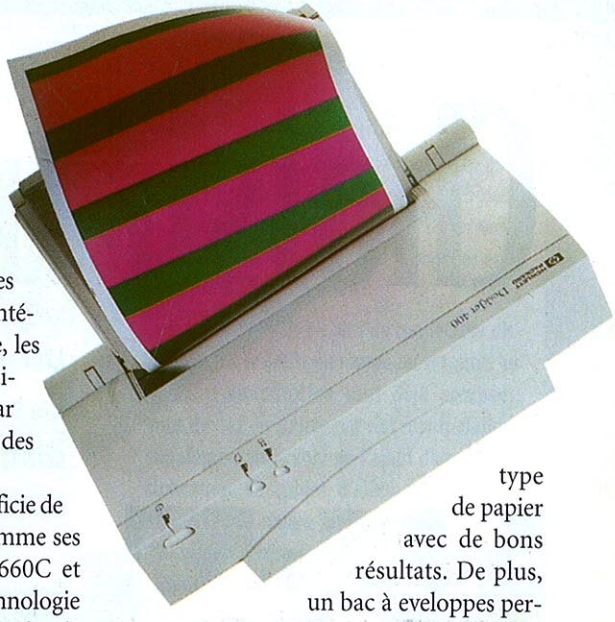
Du point de vue de la connexion externe, attendez-vous à trouver les classiques ports VGA, Video Out et Audio Out. En interne, on dispose de trois ports réservés à l'audio au VEP (Vidéo Encoder) et à l'interface LBP. Pour l'installation, il vous faudra tout de même jongler avec sept disquettes comprenant les divers pilotes. En mode Mpeg la plus petite résolution est de 640 x 480 en 32 000 couleurs. La résolution maximale de la carte avec 1 Mo est de 1 024 x 768 en 256 couleurs : rien de surprenant. Avec 2 Mo, à vous de choisir pour une résolution maximale de 1 024 x 768 en 65 000 couleurs ou une résolution de 1 600 x 1 200 en 256 couleurs. Mais le principal intérêt reste l'utilisation du *chipset* 64V+ sur une carte Mpeg.

Prix : environ 1 000 F TTC.



Imprimante HP Deskjet 400

La couleur sans douleur



HEWLETT-PACKARD, dont la réputation en matière d'imprimantes n'est plus à faire, commence à s'intéresser sérieusement au grand public, en proposant la HP Deskjet 400 à un prix accessible aux bourses les plus modestes. La guerre est déclarée aux BJ de chez Canon et aux Stylus de chez Epson !

Cependant, pour vous offrir cette « merveille », Hewlett-Packard a du rogner un petit peu sur la qualité et les performances des composants. Il s'ensuit, d'une part, que les impressions couleurs sont trop claires et que, d'autre part, quelques rayures blanches apparaissent à l'intérieur des aplats noirs. En revanche, les sorties textes sont tout à fait satisfaisantes, et vous pourrez les égayer par des graphiques, des illustrations ou des soulignés en couleurs.

Reste que cette imprimante bénéficie de la technologie Hewlett-Packard comme ses grandes sœurs (les HP Deskjet 660C et 850C). Vous jouirez ainsi de la technologie RET (Resolution Enhancement Technology), qui améliore la qualité des contours, de la présence du logiciel Print Smart, qui offre des fonctions d'impression complètes et faciles d'utilisation, et du gestionnaire d'imprimante Color Smart, lequel permet d'optimiser le rendu des couleurs, et ce, jusqu'à 16,7 millions de couleurs.

En outre, la HP Deskjet 400 propose de multiples possibilités d'impression sur tout type de papier avec de bons résultats. De plus, un bac à eveloppes permet l'impression sur ce type de support. D'un encombrement minime et d'une esthétique convenable, la Deskjet 400, vous l'aurez compris, est une imprimante personnelle tout à fait exceptionnelle. Avec elle, c'est tout un monde qui devient accessible, très aisément et pour pas cher. Son prix est en effet officiellement de 1500 francs – un prix comparable à celui de ses principales concurrentes.

POUR
Le prix, le kit couleur livré avec l'imprimante.

CONTRE
La lenteur de l'impression, la qualité très moyenne.

Résolution : 300 ppp.
Prix de revient à la page : 0,89 francs.
Constructeur et distributeur : Hewlett-Packard.

environ 1 500 F TTC

Lexmark Jet Printer 2070

Une imprimante qui en jette

LORSQUE L'ON PENSE imprimante couleur, les noms Canon et HP viennent immédiatement à l'esprit. Il n'empêche que les mentalités vont probablement évoluer, puisque Lexmark risque de faire pas mal de bruit avec sa Jet Printer. Non pas que cette dernière soit bruyante (c'est une imprimante à jet d'encre), mais la qualité de ses aplats noirs et de ses couleurs est vraiment remarquable. De plus, Lexmark a pris de bonnes résolutions en proposant d'imprimer, auchoix, en 300 x 300 points par pouces (ppp) ou en 600 x 600 ppp. Cependant, la Jet ne mérite pas son nom quand on imprime en 600 x 600 ppp ou en couleurs… Disons que, dans ce cas, elle ressemble plutôt à un vieux biplan ! Mais ne boudons pas notre plaisir ! les grandes vitesses d'impression ne sont pas l'apanage des imprimantes à jet d'encre. Et puis, pour du texte en 300 ppp, elle fournit jusqu'à sept pages par minute.

Enfin, si elle est vendue avec 1 Mo de mémoire, cette quantité peut être portée à 5 Mo avec des barrettes Simm standards – une bonne solution pour recycler les vieilles barrettes.

POUR
La qualité de l'impression, l'évolutivité.

CONTRE
Le lenteur de l'impression, le coût à la page.

Résolution : 600 ppp.
Prix de revient à la page : 1,72 F.
Constructeur et distributeur : Lexmark.

environ 3 300 F TTC

Rubrique réalisée par Jean-Loup Renault avec Romain Poirot, Yann Lebecque et Sébastien Lubrano.

Choisir un disque dur

Un disque dur, ça finit toujours par être plein à craquer. La seule solution consiste à ajouter un nouveau disque dur à votre ordinateur. Une bonne idée... mais quel modèle répondra le mieux à vos besoins ?

Les PC actuels sont livrés avec des disques durs qui peuvent contenir au moins 500 Mo, ce qui est suffisant pour bon nombre d'utilisateurs. Cependant, si l'on se lance dans des applications un tant soit peu gourmandes, et à plus forte raison si l'on dispose d'un disque de « petite » capacité, l'ordinateur risque fort de finir par afficher complet...

Bien sûr, il existe des parades. La première, toute simple, consiste à faire le ménage et à effacer tous les fichiers inutiles – en évitant toutefois de faire passer à la trappe certains fichiers système en apparence inutilisés, mais qui sont essentiels à la bonne marche d'une ou de plusieurs applications. La deuxième réside dans le fait d'employer un compresseur de disque tel Double Space.

Ce genre de produit autorise un gain notable en termes de mémoire, mais cette solution se révèle tout aussi provisoire : il arri-

SUR NOTRE CD-ROM

Dans Villagina, dans la salle des Travaux dirigés de l'Ecole, vous trouverez une animation expliquant les fonctionnements des disques durs et répertoriant les caractéristiques importantes.

laquelle baissent les prix de ces périphériques, vous ne serez pas forcément perdant dans l'affaire, du moins si vous savez choisir un modèle avec discernement.

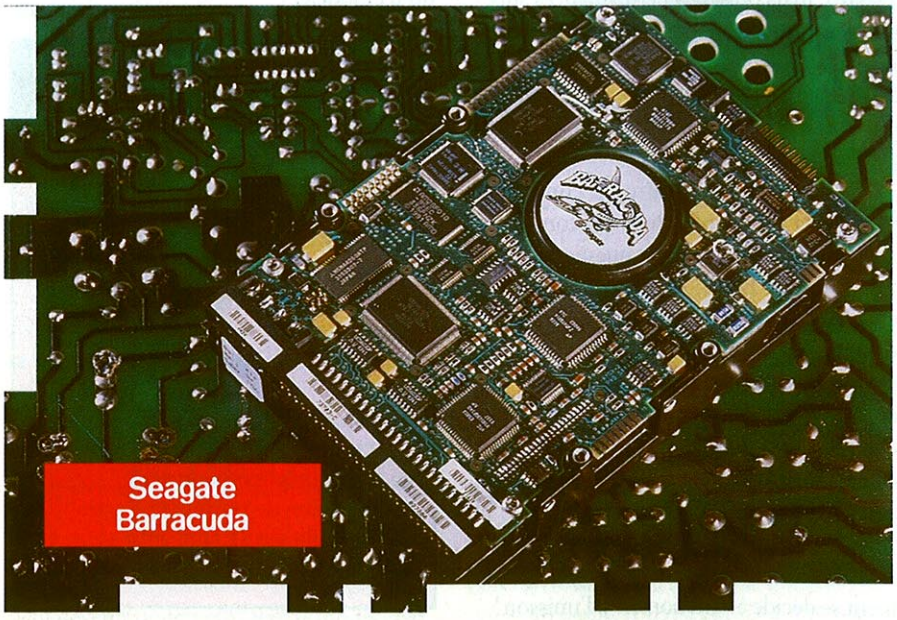
Un disque dur en complément ou en remplacement ?

Lorsque vous décidez d'acquérir un nouveau disque dur, vous pouvez être tenté de choisir un modèle d'une capacité supérieure à celle du disque qui équipe votre ordinateur pour le remplacer par le nouveau venu. A priori, sauf cas particulier, il ne s'agit pas là de la meilleure solution.

Seagate Medalist SL

vera forcément un jour où votre disque dur «touchera les bords» et refusera d'enregistrer le moindre octet supplémentaire. Vous serez alors contraint d'en passer par l'achat d'un nouveau disque dur, soit pour remplacer celui qui équipe votre ordinateur, soit pour venir épauler ce dernier. Vu la vitesse à

D'une part, cette démarche vous oblige à installer conjointement les deux disques, au moins pendant le temps nécessaire au transfert des données stockées du premier vers le second. Ce n'est pas très pratique, et l'opération est d'une sûreté relative : à la moindre mauvaise manipulation, vous pouvez perdre des fichiers importants.



Seagate Barracuda

D'autre part, la manœuvre risque de se révéler assez longue. Sans compter qu'une fois les deux disques installés côte à côte, le fait de retirer le disque original n'est pas d'un intérêt absolument évident – à moins de manquer de place dans le boîtier de la machine s'il s'agit d'un disque interne.

Enfin, cela résoudra votre problème d'espace disque que temporairement, puisque le nouveau modèle installé va être chargé de toutes vos précédentes données avant même d'en enregistrer de nouvelles.

Si vous disposez d'un disque interne et s'il y a suffisamment d'espace à l'intérieur du boîtier de votre ordinateur, le choix du disque complémentaire s'impose donc de lui-même.

Disque interne ou externe ?

Il existe une quantité considérable de disques durs sur le marché, et dans de nombreux formats – qu'il s'agisse de disques internes, qui s'installent dans le boîtier de l'ordinateur, de modèles externes se connectant sur une interface spécifique ou de disques PCMCIA,

Est-ce difficile d'installer un disque dur ?

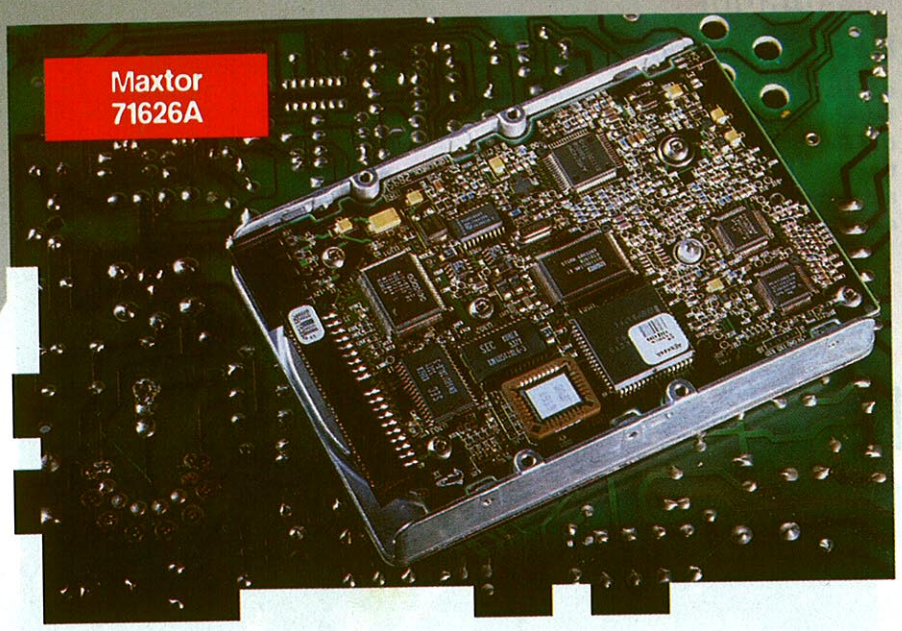
En règle générale, installer un nouveau disque dur dans le boîtier de son ordinateur n'est pas la tâche la plus compliquée du monde. Il faut d'abord déterminer un emplacement libre dans lequel on viendra l'insérer, le raccorder au câble en nappe du contrôleur, le brancher sur l'une des prises d'alimentation qui doivent figurer dans le boîtier et le fixer sur son emplacement.

Evidemment, s'il n'y a plus de connecteur disponible sur le câble en nappe ou si toutes les prises d'alimentation sont déjà occupées, vous devrez en passer par des manipulations supplémentaires, comme l'ajout d'un démultiplicateur de câbles d'alimentation ou le rajout d'une nappe contrôleur. Afin que le disque soit reconnu – sachant qu'il est généralement livré formaté au niveau matériel, mais pas logiciel –, il faudra en passer par une modification du Setup de la machine pour le déclarer (s'il s'agit d'un disque E-IDE) et, avec l'utilitaire Fdisk, le formater et le faire reconnaître par le système d'exploitation.

lesquels sont plus spécialement destinés aux ordinateurs portables.

Si l'on ne considère que les ordinateurs de bureau, le choix d'un disque dur interne plutôt qu'externe est souvent plus judicieux, à moins de n'avoir plus aucun emplacement disponible à l'intérieur du boîtier de sa machine ou d'avoir besoin de faire transiter des informations d'un ordinateur à un autre.

Certes, un disque dur externe est plus facile à installer qu'un modèle interne, mais il n'est généralement pas possible de l'utiliser comme disque de démarrage du système, et il est beaucoup plus sujet aux accidents qu'un modèle interne : encombrant, le disque externe risque de tomber, ce qui n'est jamais bon pour les données qu'il contient ; doté d'un câble d'alimentation, il ajoute un nouveau fil à l'arrière de votre installation, avec tous les risques supplémentaires d'arrachage de prise que cela comporte ; il sera davantage victime de la poussière qu'un disque interne ; enfin, un disque interne est bien plus silencieux...


Maxtor 71626A

Quelle différence entre IDE, E-IDE et SCSI ?

Ces trois termes désignent les différentes normes de gestion de disques (entre autres périphériques) qui peuvent être utilisées par le contrôleur installé dans votre ordinateur.

IDE est une norme maintenant dépassée sur le plan technologique. Elle ne permet pas d'installer plus de deux disques (de 528 Mo chacun, au maximum) simultanément dans l'ordinateur et propose un débit d'informations relativement faible, de 3,3 Mo/s. Depuis plus d'un an, cette norme a été supplantée par une autre – fruit de l'évolution de la précédente – nommée E-IDE (ou Enhanced IDE, ou encore Fast IDE), qui permet d'utiliser jusqu'à quatre disques simultanément avec un taux de transfert bien supérieur (13 Mo/s).

La norme SCSI, quant à elle, est totalement incompatible avec les deux précédentes (alors qu'il est possible de raccorder un disque à la norme IDE sur un contrôleur E-IDE), mais offre des performances supérieures. En effet, il est possible de raccorder jusqu'à sept disques sur un contrôleur SCSI, avec un taux de transfert élevé : de 5 à 40 Mo/s selon les déclinaisons (SCSI-2, Fast & Wide SCSI-2, etc.).

Cela dit, c'est la nature du contrôleur installé sur votre ordinateur qui conditionnera votre choix : il n'est pas question d'acheter un disque E-IDE (généralement moins cher que les modèles SCSI) si vous êtes équipé avec un contrôleur SCSI... D'autre part, nous ne conseillons pas d'installer une carte contrôleur pour gérer le nouveau disque dur et de faire ainsi cohabiter deux normes de disques sur le même ordinateur : cela finit par marcher, mais pour un coût élevé... et vous pouvez vous préparer à passer quelques nuits blanches avant que tout votre équipement se décide à fonctionner à l'unisson !

Quel doit être le format d'un disque dur interne ?

Il existe des disques de toutes les tailles. Les formats les plus courants, exprimés en pouces, sont 2" 1/2, 3" 1/2 et 5" 1/4 . Les premiers (2" 1/2) sont principalement destinés aux ordinateurs portables, car il répondent bien aux contraintes d'encombrement de ces machines. Pour ce type de machines, on commence également à trouver des modèles abordables dans un format encore plus petit, 1,8 pouce. Toutefois, il est possible que votre PC dispose d'un emplacement sur lequel vous puissiez fixer un tel disque, mais vous devez vérifier ce point avant d'acheter un tel modèle.

Les contraintes de MS-Dos

Si votre ordinateur fonctionne sous Windows 3.1 et MS-Dos 6.*x*, ou, à plus forte raison, sous Windows 95, ce qui suit ne vous concerne pas. Les autres utilisateurs doivent savoir que jusqu'à sa version 5, MS-Dos était incapable de gérer des disques durs d'une capacité supérieure à 540 Mo. De ce fait, si l'on installe un disque de 1 Go sur un tel système, il faut créer deux partitions logiques : l'une de 540 Mo, l'autre de 460 Mo pour exploiter l'intégralité du nouveau disque, qui apparaîtra ainsi comme deux unités logiques distinctes – disques C: et D:, par exemple. Dans ce cas de figure, la mise à jour vers MS-Dos 6.22 (la version courante) ou vers Windows 95 n'est pas un luxe. Toutefois, n'oubliez pas que si un disque est partitionné, il le restera – même avec un système capable de gérer un espace-disque continu plus important.

Les 10 bonnes questions à poser au vendeur

1 – A quelle norme est ce disque ?
2 – Quel est son format ?
3 – Quelle est sa capacité ?
4 – Quelle est sa vitesse de rotation ?
5 – Quel est le temps moyen d'accès aux données?
6 – Quelle est sa quantité de mémoire cache ?
7 – Est-il optimisé audio-vidéo ?
8 – Quel est son MTBF (qui exprime sa durée de vie moyenne) ?
9 – Combien de temps est-il garanti ?
10 – Quelle est sa consommation en électricité ?

Pour les ordinateurs de bureau, les disques durs aux formats 3" 1/2 et 5" 1/4 sont les plus répandus. En règle générale, vous pourrez opter indifféremment pour l'un ou l'autre de ces formats, en vérifiant au préalable que votre ordinateur dispose d'un emplacement libre pour le format choisi. L'offre est à peu près aussi fournie dans les deux formats.

Quelle capacité faut-il choisir ?

Sans entrer dans le détail, on peut dire que les disques durs vendus aujourd'hui sont essentiellement des modèles d'une capacité comprise entre 500 Mo et 4 Go. Les disques d'une capacité inférieure à 500 Mo tendent à disparaître des catalogues des constructeurs, pour la bonne et simple raison qu'ils n'intéressent plus grand monde et ne sont plus très adaptés aux besoins actuels. A l'inverse, l'utilisateur qui ne passe pas ses journées à traiter des images en couleurs de grandes dimensions n'a pas intérêt à opter pour une capacité supérieure à 2 Go, le prix de ces disques étant souvent nettement supérieur à 4 000 F TTC.

En définitive, le choix dépend de deux facteurs : la capacité de stockage dont vous estimez avoir besoin et votre budget. Entre un modèle de 540 Mo et un autre de 850 Mo (en E-IDE), l'écart de prix n'est généralement pas énorme, alors que l'on trouve de nombreux modèles à la norme E-IDE ou SCSI de 1 Go pour quelques centaines de francs supplémentaires. En revanche, le coût des disques de 2 Go est sensiblement plus élevé : de une fois et demie à deux à fois plus chers qu'un modèle équivalent de 1 Go.

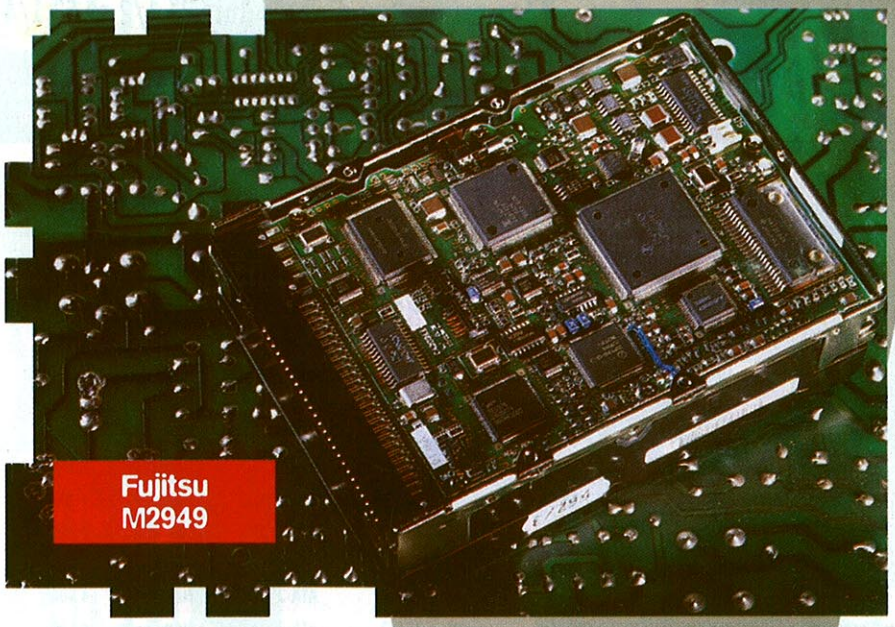
Quel est le prix d'un disque dur ?

Voilà la question à laquelle il est le plus difficile de répondre : donner un prix fiable pour des disques durs se révèle presque impossible. En effet, une concurrence féroce règne entre les acteurs de ce marché, ce qui se traduit par des modifications de tarifs quasi hebdomadaires.

Pour donner un ordre d'idée, disons qu'un disque de 1 Go SCSI qui se facturait jusqu'à 5 000 francs il y a moins de deux ans coûte aujourd'hui de 1 000 à 1 500 francs ! Il faut donc être en permanence à l'affût des promotions ou des baisses. Un constructeur peut devenir ponctuellement le moins cher, et, quinze jours plus tard, être dépassé par un concurrent. N'attendez pas pour autant jusqu'à la fin des temps si c'est aujourd'hui que vous avez besoin d'un disque dur !

Comment déterminer les performances d'un disque dur ?

Plusieurs éléments entrent en ligne de compte dans le calcul du rendement d'un disque dur. Tout d'abord, voici deux règles générales qui ne souffrent que peu d'exceptions : d'une part, plus la capacité d'un disque dur est importante, plus il est rapide ; d'autre part, les disques durs SCSI sont plus rapides que leurs homologues E-IDE et, a fortiori, que les disques durs IDE.



Parallèlement, entre deux disques affichant la même capacité et répondant à la même norme, plusieurs critères font la différence. Premièrement, il s'agit de la vitesse de rotation du disque. Plus celle-ci est élevée, plus l'accès aux informations est rapide. Généralement, cette valeur est comprise entre 3 600 et 7 200 tours par minute, la moyenne se situant à 5 400 tours par minute.

Deuxièmement, le temps d'accès moyen à une information, exprimé en millisecondes (ou ms), dépend en grande partie de la vitesse de rotation, mais pas uniquement. Ainsi, le temps d'accès d'un disque qui tourne à 7 200 tr/min peut être de 9 ms, alors qu'à vitesse égale le temps d'accès d'un autre disque ne sera que de 8 ms. En règle générale, on considère qu'un disque dur doit proposer un temps d'accès inférieur à 20 ms.

Qu'est-ce que le cache-disque ?

On parle souvent de cache-disque, un espace de mémoire vive destiné à accélérer les échanges entre le disque dur et l'unité centrale de l'ordinateur. La plupart du temps, lorsque l'on évoque ce dispositif, c'est en faisant référence à sa présence – ou à son absence – sur le contrôleur de disque. Mais il faut savoir que tous les disques disposent sur leur électronique interne d'une petite quantité de mémoire vive dotée des mêmes fonctions. La différence tient au fait que, sur un contrôleur, la capacité du cache-disque se mesure généralement en méga-octets (jusqu'à 4 Mo dans le meilleur des cas), alors que la quantité de mémoire installée sur le disque lui-même varie entre 64 et 512 kilo-octets. Evidemment, plus cette capacité sera importante, meilleures seront les performances

Et sur Macintosh ?

Sur Macintosh, l'offre en matière de disques durs internes est plus limitée que sur PC, pour la simple raison qu'en dehors des LC 630 et autres Performa (qui disposent d'un contrôleur IDE), tous les Macintosh gèrent des disques SCSI. Il faut également savoir qu'il est généralement plus simple d'ajouter un disque dur externe qu'un disque dur interne sur ces machines, notamment pour des questions de place à l'intérieur des boîtiers. De ce fait, l'offre en matière de disques externes est plus fournie. Quant aux prix, ils sont équivalents à ceux du monde PC.

moyennes du disque : sur l'écriture ou la lecture d'un gros fichier de plusieurs méga-octets, ce cache-disque n'aura que très peu d'impact ; en revanche, pour des accès réguliers aux mêmes petits fichiers, il peut considérablement accélérer les opérations de lecture-écriture.

Qu'est-ce qu'un disque optimisé audio-vidéo ?

Un disque dur est une mécanique en mouvement, et, en tant que telle, elle chauffe, entraînant en usage intensif des phénomènes de dilatation de la surface du disque qui jouent sur l'alignement des têtes de lecture. De ce fait, tous les disques durs disposent d'un procédé de « recalibration thermique » qui réaligne les têtes de lecture par rapport à la surface du disque (cylindres et secteurs).

Si cette manipulation est effectuée dans un laps de temps infime (de l'ordre du centième de seconde), elle peut se révéler dommageable lorsque l'on est en train d'enregistrer en temps réel un film vidéo ou une séquence sonore dans le cadre d'une application multimédia. En effet, l'enregistrement de ce type de données suppose un transfert d'informations ininterrompu, afin d'assurer une qualité constante et d'éviter sauts d'images ou fluctuations sonores.

Certains disques sont justement qualifiés « optimisés audio-vidéo » parce qu'ils sont prévus pour de tels usages. Ces disques sont conçus pour chauffer moins que d'autres modèles : la fréquence des recalibrations thermiques est donc moins importante. Pour ceux qui veulent faire du multimédia de manière intensive, ce type de disque dur est indispensable. Il ne coûte généralement pas beaucoup plus cher qu'un disque dur équivalent non optimisé et vous assurera une qualité supérieure pour vos fichiers vidéo et son.

/ Dominique Moulinet

Les principaux disques durs 3" 1/2 et 5" 1/4 du marché

Constructeur/ distributeur	Nom	Capacité	Format (en pouces)	Interface	Optimisé audio-vidéo	Vitesse de rotation (en tr/min)	Temps d'accès moyen (en ms)	Taux de transfert maximal (en Mo/s)	MTBF (en heures)
Fujitsu	M1612/M1614T	540 Mo ou 1 Go	3" 1/2	ATA-2	Oui	4 500	16,6	7,89	>300 000
Fujitsu	M1603/1606S	540 Mo ou 1 Go	3" 1/2	SCSI-2	Oui	5 400	10	7,84	> 500 000
Fujitsu	M1636/1637/ 1638 T	1,28 Go là 2,56 Go	3" 1/2	ATA-2	Oui	5 400	16,6	14,7	> 500 000
Fujitsu	M1636/1638SA	1,1 Go ou 2,2 Go	3" 1/2	SCSI-2	Oui	5 400	10	14,7	> 800 000
IBM	Orion	2 Go	3" 1/2	SCSI-2	Non	5 400	8,5	10	800 000
IBM	Ultrastar ES	2,16 Go	5" 1/4	Fast SCSI-2	Non	5 400	8,5	10	800 000
Maxtor	7000 Series	1,3 Go à 2 Go	3" 1/2	E-IDE	Non	4 480	<12	8,1	>300 000
Maxtor	Durango	540 Mo à 1,6 Go	3" 1/2	E-IDE	Non	4 480	<12	8,1	>300 000
Micropolis	Taurus-2	2,1 Go	3" 1/2	Fast SCSI-2	Non	7 200	8,9	10	650 000
Micropolis	Model 4221	2 Go	3" 1/2	Fast SCSI-2	Non	7 200	8,9	10	1 000 000
Micropolis	4221 AV	2 Go	3" 1/2	Fast SCSI-2	Oui	7 200	8,9	10	1 000 000
Micropolis	Taurus-2 AV	2,1 Go	3" 1/2	Fast SCSI-2	Oui	7 200	8,9	10	650 000
Quantum	Sirocco	1,7 ou 2,5 Go	3" 1/2	ATA-2	Non	4 500	11	16,6	400 000
Quantum	Trailblazer	850 Mo	3" 1/2	ATA-2	Non	4 500	14	16,6	300 000
Quantum	Fireball	640 Mo ou 1,2 Go	3" 1/2	ATA-2	Non	5 400	12 ou <11	16,6	500 000
Quantum	Atlas II	2,1 Go	3" 1/2	Ultra SCSI-3	Non	7 200	7,9	20	1 000 000
Quantum	Atlas	1 ou 2,1 Go	3" 1/2	Fast SCSI-2	Non	7 200	8	10	800 000
Quantum	Grand Prix	2,1 Go	3" 1/2	Fast SCSI-3	Oui	7 200	8,6	10	800 000
Quantum	Capella	2,2 Go	3" 1/2	Fast SCSI-2	Oui	5 400	8,5	10	800 000
Quantum	Bigfoot	1,2 ou 2,2 Go	5" 1/4	ATA-2	Non	3 600	15,5	16,6	300 000
Quantum	Viking	2,1 Go	3" 1/2	Ultra SCSI-3	Oui	7 200	8,5	20	800 000
Seagate	Medalist XE	630 ou 850 Mo	3" 1/2	ATA-2	Non	3 800	14	16,6	300 000
Seagate	Cabo	540 Mo à 1,6 Go	3" 1/2	ATA-2	Oui (à partir de 1 Go)	3 600 ou 4 500	12,5 ou 14	16,6	300 000
Seagate	Medalist SL	1 Go à 1,2 Go	3" 1/2	ATA-2 ou SCSI-2	Oui	5 400	10,5 ou 12,5	10 ou 16,6	300 000
Seagate	Medalist	2 Go ou 2,5 Go	3" 1/2	ATA-2	Oui	5 400	10,5	16,6	500 000
Seagate	Hawk 2XL	1 Go ou 2,1 Go	3" 1/2	Fast SCSI-2 ou Ultra SCSI-3	Non	5 400	9	10 ou 20	800 000
Seagate	Barracuda 2LP	1 ou 2 Go	3" 1/2	Fast SCSI-2	Non	7 200	8	10	800 000
Seagate	Barracuda 4LP	2,1 Go	3" 1/2	Ultra SCSI-3	Non	7 200	8	20	1 000 000
Western Digital	Caviar Series	540 Mo à 2,5 Go	3" 1/2	E-IDE	Non	4 500 ou 5 200	10 ou 11	13,3 ou 16,6	250 000 ou 300 000

+ de frisson
+ de sensation
+ D'ÉMOTION
+ de passion
+ d'effervescence

SVM, c'est + d'effet micro.

+ le CD-Rom

SVM, toute la vie de la **micro**

Vous désirez des informations complémentaires sur une société ou un produit cité dans ce numéro ? Reportez-vous aux trois index qui suivent. Pour chaque produit ou pour chaque annonceur, un numéro de Service lecteurs (n° SL) figure en regard du numéro de page. Reportez ce numéro de Service lecteurs sur la grille de la carte correspondante (rédaction ou publicité) de l'encart Service lecteurs situé à la fin de ce numéro.

Index des annonceurs

Noms	page	n° SL
Acer *Tél. : voir publicité*	39	0
Acer *Tél. : voir publicité*	41	5
Agfa *Tél. : (1) 40 99 79 91*	59	7
CIC *Tél. : voir publicité*	15	13
CIC *Tél. : voir publicité*	43	6
CIC *Tél. : voir publicité*	71	14
Club européen du CD-Rom *Tél. : voir publicité*	99	19
Corel *Tél. : 05 90 65 12*	63	12
FAUST *Tél. : (16) 61 21 44 74*	113	4
Goto Informatique *Tél. : 3617 Jukebox*	49	10
Goto Informatique *Tél. : 3617 Jukebox*	51	11
Hachette Livre *Tél. : (1) 41 23 64 00*	79	15
IBM *Tél. : 3616 IBM*	33	1
Médiaset *Tél. : (1) 69 06 15 15*	67	9
Micro Application *Tél. : (1) 53 34 20 18*	142	8
Microfolie's *Tél. : (1) 53 62 50 00*	79	16
Microsoft *Tél. : 3616 Microsoft*	21	2
Microsoft *Tél. : 3616 Microsoft*	23	3
Microsoft *Tél. : 3616 Microsoft*	91	23
OKI *Tél. : (1) 46 15 80 00*	2	18
Science & Vie Junior HS *Tél. : voir publicité*	141	0
SVM *Tél. : voir publicité*	135	0
SVM Multimédia anciens numéros *Tél. : voir publicité*	113	0
Warner Interactive *Tél. : (1) 43 12 31 00*	79	17

Index de la publicité

Noms	page	n° SL
MICRO-ORDINATEURS		
PENTIUM 120 MHZ ET PLUS		
Acer	41	5
IBM	33	1
PENTIUM JUSQU'A 100 MHZ		
IBM	33	1
PERIPH. IMPRESSION		
IMPRIMANTES LASER		
OKI	2	18
PERIPH. D'ENTREE		
SCANNERS COULEURS		
Agfa	59	7
LOGICIELS		
INTEGRES		
Microsoft	23	3
SUITE LOGICIELLE		
Microsoft	91	23
CD-ROM		
ADULTES		
Goto Informatique	51	11
ALBUM D'IMAGES		
Corel	63	12
APPRENTISSAGE		
Goto Informatique	51	11
CINEMA, FILM		
Goto Informatique	51	11
ENCYCLOPEDIES, DICTIONNAIRES		
Hachette Livre	79	15
ENFANTS, JEUX EDUCATIFS		
Microfolie's	79	16
ENFANTS, SCOLARITE		
Goto Informatique	51	11
JEUX		
CIC	15	13
CIC	43	6
CIC	71	14
Goto Informatique	51	11
Warner Interactive	79	17
Toutes infos JEUX	-	20
LOGICIELS, COMPILATIONS		
Corel	63	12
Goto Informatique	51	11
Médiaset	67	9
Micro Application	142	8
Microsoft	21	2
Toutes infos logiciels, compilations	-	21
MUSIQUE		
Goto Informatique	51	11
TOURISME		
Microsoft	21	2
Microsoft	23	3
DIVERS		
Goto Informatique	51	11
SERVICES		
ON LINE, TELECHARGEMENT		
Goto Informatique	49	10
Goto Informatique	51	11
LIVRES, ETUDES, REVUES		
Science & Vie Junior HS	141	0
SVM	135	0
SVM Multimédia Anciens Numéros	113	0
SALONS, MANIFESTATIONS		
FAUST	113	4

Index de la rédaction

Noms	page
MICRO-ORDINATEURS	
POWER PC	
Apple Performa 5320	8
Apple Performa 6320	8
PENTIUM 120 MHZ ET PLUS	
Compaq Presario 9200	8
Compaq Presario 9600	8
Hewlett-Packard Pavilion Série 5000	8
Hewlett-Packard Pavilion Série 7000	8
IBM Aptiva MWave	8
Packard Bell modèles communicants	8
Siemens Nixdorf Scenic Multimedium	8
Siemens Nixdorf Scenic Multimedium	18
Upke System	8
PENTIUM JUSQU'A 100 MHZ	
Ast Advantage 621	126
Compaq Presario 5200	8
Compaq Presario 7200	8
Compaq Presario 7226	8
Compaq Presario 9200	8
Hewlett-Packard Pavilion 5032	8
Hewlett-Packard Pavilion Série 5000	8
Hewlett-Packard Pavilion Série 7000	8
IBM Aptiva MWave	8
Packard Bell modèles communicants	8
Siemens Nixdorf Scenic Multimedium	8
Siemens Nixdorf Scenic Multimedium	18
Upke System	8
PORTABLES	
Aldix Tombook P75	120
Carrefour First Line Mobile Multimédia P75	120
Carri Systèmes MicroNote P75	120
Escom Notebook Pentium 75 DSTN	116
Litec Datajet Multimédia 5400D P75	120
Mégarama Unika 5200	116
Multitech Sunrace P75	120
New Deal Sensation P75	120
Novotec Le Voyageur P75 matrice active	120
Novotec Le Voyageur P75 matrice passive	120
NSI Hyperbook P75 matrice active	120
NSI Hyperbook P75 matrice passive	120
Olivetti Echos P75	120
SVB Informatique Voyager	116
Texas Instruments Extensa 550 CDT P75	120
Texas Instruments Extensa 560 CDT P75	120
Texas Instruments Extensa 560CD	116
Tulip Motion Line P75	120
Twinhead Slimnote 8 P75 matrice active	120
Twinhead Slimnote 8 P75 matrice passive	120
Twinhead Slimnote 8-75CX	116
Vobis le Book P75	120
AUTRES MACHINES	
Microsoft Simply Interactive PC	16
CARTES	
CARTES GRAPHIQUES 1 MO ET MOINS	
Octek Mirage 64 Mpeg	128

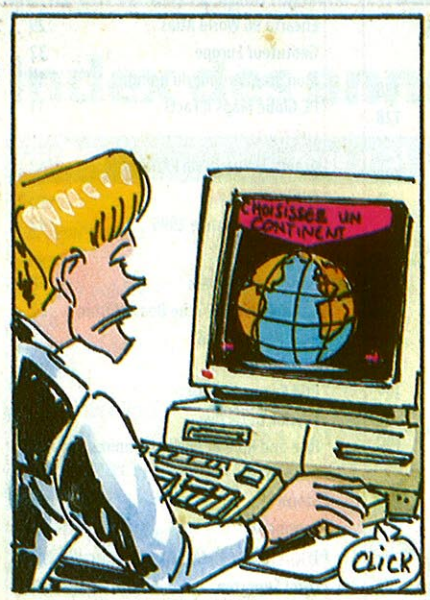
Noms	page
PERIPH. STOCKAGE	
DISQUES DURS DE 500 MO A 1 GO	
Fujitsu M1603	130
Fujitsu M1612	130
Maxtor Durango	130
Quantum Fireball	130
Quantum Trailblazer	130
Seagate Cabo	130
Seagate Médialist XE	130
Western Digital Caviar Series	130
DISQUES DURS DE 1 GO ET PLUS	
Fujitsu M1606S	130
Fujitsu M1614T	130
Fujitsu M1636	130
Fujitsu M1637	130
Fujitsu M1638SA	130
Fujitsu M1638T	130
IBM Orion	130
IBM Ultrastar ES	130
Maxtor 7000 series	130
Maxtor Durango	130
Micropolis 4221 AV	130
Micropolis Model 4221	130
Micropolis Taurus-2	130
Micropolis Taurus-2 AV	130
Quantum Atlas	130
Quantum Atlas II	130
Quantum Bigfoot	130
Quantum Capella	130
Quantum Fireball	130
Quantum Grand Prix	130
Quantum Sirocco	130
Quantum Viking	130
Seagate Barracuda 2LP	130
Seagate Barracuda 4LP	130
Seagate Cabo	130
Seagate Hawk 2XL	130
Seagate Médialist	130
Seagate Médialist SL	130
Western Digital Caviar Series	130
LECT. CARTOUCHES MAGNETIQUES	
Iomega Jaz Drive	126
PERIPH. IMPRESSION	
IMPRIMANTES A JET D'ENCRE	
Hewlett-Packard Deskjet 400	129
Hewlett-Packard Deskjet 660C	129
Hewlett-Packard Deskjet 850C	129
Lexmark Jet Printer 2070	129
PERIPH. D'ENTREE	
CLAVIERS	
Compaq Clavier-Scanner	9
SOURIS	
Logitech Mouseman 96	20
SCANNERS MONOCHROMES	
Compaq Clavier-Scanner	9
Hewlett-Packard ScanJet 4S	127
Microtek Pagewiz	127
Visioneer PaperPort VX	127
MODEMS ET FAX	
COFFRETS MODEM-FAX	
Olitec Fax Modem Vocal 14400	126

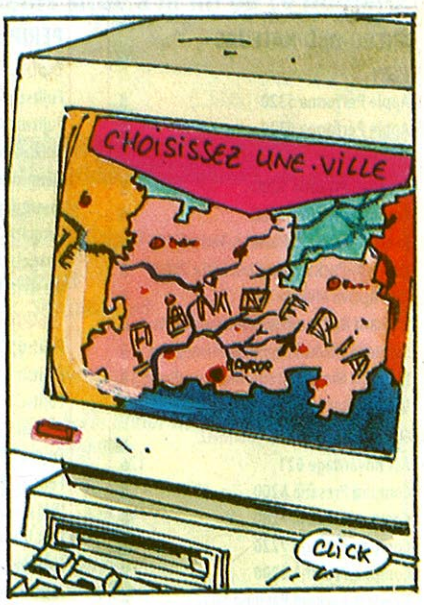
Noms	page
EXTENSIONS MULTIMEDIAS	
CARTES VIDEO	
Providéo PV 221	128
Providéo PV 223	128
HAUT-PARLEURS, ENCEINTES	
Typhoon Sound Store	128
DIVERS MATERIELS	
TELECOMMUNICATIONS	
Kobby Wan	128
LOGICIELS	
SYSTEMES D'EXPLOITATION	
Windows 3.1	82
Windows 3.1	100
Windows 95	82
Windows 95	100
DICTIONNAIRES, CORRECTEURS	
Hugo Plus Edition 96 p/PC et p/Mac	77
DESSIN BITMAP, RETOUCHE	
Adobe PhotoDeluxe	17
Adobe Photoshop	17
Adobe Photoshop p/PC ou p/Mac	92
3D, IMAGES DE SYNTHESE	
ClipVision 3D Pro	100
SUITES GRAPHIQUES	
Corel Graphics Pack	22
COMMUNICATION	
Microsoft Internet Explorer	18
Netscape 2.0	17
LANGAGES ET OUTILS	
Visual Basic 3.0	106
LOGICIELS DE JEUX	
Game Runner 2	76
SHAREWARE ET FREEWARE	
BijouPlay 2.0 pour Mac	80
Illuminatus 2.1 pour Windows	82
Illuminatus 3.0 pour PC	81
JPEGView 3.3F pour Mac	80
PictureAlbum 1.0 pour PC	81
CD-ROM	
ALBUM D'IMAGES	
Movies Star	93
ART	
Corot 1796-1875	16
Grands Peintres	40
Lumière gothique-tome 1	44
Cathédrales de France	
ENCYCLOPEDIES, DICTIONNAIRES	
Ma première encyclopédie	60
ENFANTS, JEUX EDUCATIFS	
Corel Superten	22
Odyssée des Zoombinis	64
ENFANTS, SCOLARITE	
100 Dictées multimédias	70
Clés du bac 96 (maths série S)	68
GramR junior – Le plaisir d'écrire	66
GEOGRAPHIE, ATLAS	
3D Atlas	30
Atlas de l'Europe	32
Atlas du monde	31

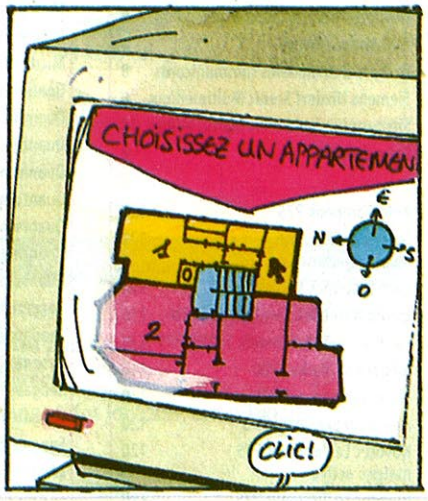
Noms	page
Encarta 96 World Atlas	29
Géotuteur Europe	32
Mon premier tour du monde	30
PC Globe Maps'n Facts	31
HISTOIRE	
Grands Hommes de l'Antiquité	69
INFORMATION	
Journal de l'année 1995	42
JEUX	
Bridge Masterclass	58
Gabriel Knight 2 : the Beast Within	52
Go II Professional	58
NBA 96 Live	56
PGA European Tour	57
Psychic Detective	54
Rise and Rule of Ancient Empires	46
Space Bucks	50
Storm	55
Terranova	57
LOGICIELS, COMPILATIONS	
Corel Superten	22
CorelXara	75
PhotoImpact 3.0	74
Print Artist	73
Print Shop Deluxe Ensemble II	72
Technosound	78
MUSIQUE	
Compositeurs	38
Grands Opéras	34
Tommy : the interactive Adventure	45
VIE PRATIQUE	
Bamboumania	42
DIVERS	
W&lt Interactive-Kiss the Future	44
SERVICES	
ON LINE, TELECHARGEMENT	
AOL	27
Compuserve	27
ID-Clic	17
Infonie	27
MSN	18
MSN	18
LIVRES, ETUDES, REVUES	
La Planète Cyber	22
Microserfs	20
TELEVISION, CINEMA	
C:	24
Connexion 92	27
Multicâble	26
SALONS, MANIFESTATIONS	
Espaces interactifs – Europe	17
Génie du lieu	19
La Fête du multimédia	20
La Foire de Paris	17
Modern Masters de la 3D	22
Nuit «rock-pop-disco»	19
Rencontres internationales du cinéma	19
REPARATION, ASSIST., LOCAT.	
Téléformatica	20

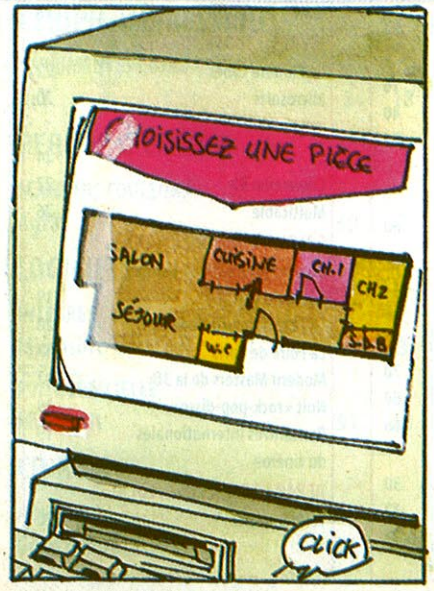
Jet d'encre

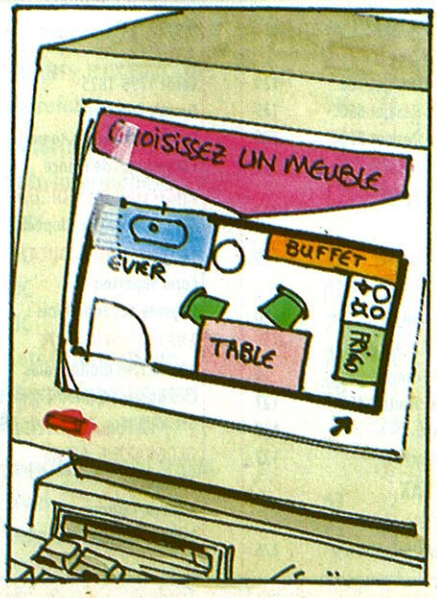
C'est un monde !





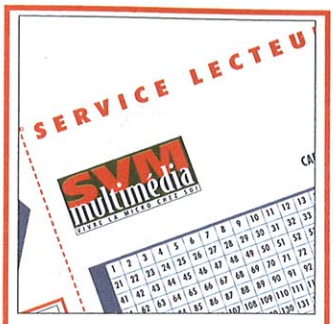




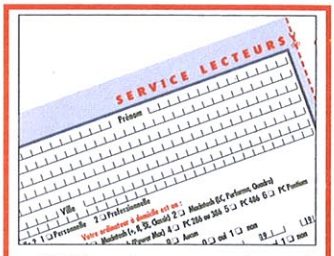


KAFKA

INFORMEZ-VOUS GRATUITEMENT EN UTILISANT CES 2 CARTES DE DEMANDE DE DOCUMENTATION



1 *Cochez les numéros du Service Lecteurs qui vous intéressent sur la grille de la carte ci-contre en vous aidant de l'index.*



2 *Répondez aux questions qui vous sont posées au verso de la carte. Elles nous permettront de vous connaître et de vous offrir un service personnalisé.*
Vous pouvez profiter de cette correspondance pour vous abonner à SVM Multimédia.

3 *Affranchissez au tarif en vigueur (sur simple demande écrite de votre part, le coût d'affranchissement de la carte vous sera remboursé) et postez votre carte le plus rapidement possible. Vous recevrez gratuitement la documentation que vous désirez.*

Attention : si vous nous faites parvenir votre carte avant le 15 du mois prochain (cachet de la poste faisant foi), vous participerez automatiquement à notre tirage au sort et vous gagnerez peut-être 1 CD-Rom parmi notre sélection - notamment le CD-Rom éducatif Caramel & Annabelle (Infolink), le CD-Rom ludique The Residents' Gingerbread Man et le CD-Rom culturel Le Louvre (Montparnasse Multimédia - Réunion des Musées Nationaux).

SERVICE LECTEURS

SVM multimédia
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

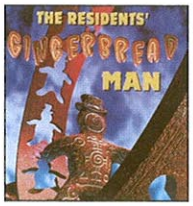
CARTE 1 N° 8

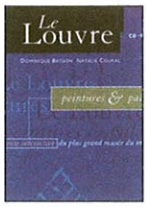
AFFRANCHIR AU TARIF EN VIGUEUR

Publicité																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

GAGNEZ UN CD-ROM PARMI NOTRE SÉLECTION

Photo non contractuelle





ADG
6 RUE DE L'ORATOIRE
75001 PARIS

SERVICE LECTEURS

SVM multimédia
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

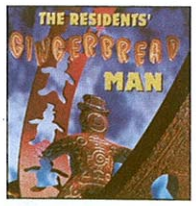
CARTE 2 N° 8

AFFRANCHIR AU TARIF EN VIGUEUR

Publicité																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

GAGNEZ UN CD-ROM PARMI NOTRE SÉLECTION

Photo non contractuelle



ADG
6 RUE DE L'ORATOIRE
75001 PARIS

CARTE 1

SERVICE LECTEURS

Nom _____ Prénom _____

Profession _____

Société _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Pays _____

Cette adresse est-elle ? 1 ❑ Personnelle 2 ❑ Professionnelle

Utilisez-vous un ordinateur :

1 ❑ sur votre lieu de travail
2 ❑ à domicile
3 ❑ aux deux
4 ❑ ni l'un ni l'autre

Votre ordinateur à domicile est un :

1 ❑ Macintosh (+, II, SE, Classic) 2 ❑ Macintosh (LC, Performa, Quadra)
3 ❑ Macintosh (Power Mac) 4 ❑ PC 286 ou 386 5 ❑ PC 486 6 ❑ PC Pentium
7 ❑ Portatif 8 ❑ Autres 9 ❑ Aucun

Est-il multimédia (son + CD-Rom) ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous des enfants ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Date de naissance de vos enfants :** 19 ___ 19 ___ 19 ___

Utilisent-ils votre ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Utilisent-ils leur propre ordinateur ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous l'intention d'acquérir, pour la maison, un équipement multimédia dans les 12 prochains mois ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Une imprimante couleur ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un modem ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Un scanner ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Votre intérêt pour l'usage d'un micro à la maison (classez de 1 à 6) *1 ❑ : très faible intérêt 6 ❑ : très grand intérêt*

❑ Apprendre, se cultiver ❑ Travailler ❑ Jouer, se divertir ❑ Gérer le foyer ❑ Utiliser le traitement de texte
❑ Pratiquer le multimédia (musique, vidéo, photo, etc...)

Cochez S.V.P.

❑ **Voulez-vous vous abonner pendant un an à SVM Multimédia (11 nos + 11 CD-Rom) pour 299F seulement ?**

Je n'envoie pas d'argent maintenant, je paierai à réception de votre facture.

SIGNATURE : (Indispensable si vous vous abonnez)

Date : .....

Les noms et adresses de nos abonnés peuvent être communiqués aux organismes liés contractuellement avec le Groupe Excelsior, sauf opposition. Dans ce cas leur communication sera limitée au service de l'abonnement. Ces informations peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification dans le cadre légal (art. 27 de la loi du 06/01/1978). Offre valable jusqu'à fin 1996 et réservée à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (33 1) 46 48 47 08.

SVMM n°8

EXCELSIOR INFORMATIQUE - RC PARIS B 381 281 492

SERVICE LECTEURS

Complétez soigneusement cette première carte afin de nous aider à vous offrir un service personnalisé. Votre demande de renseignements est transmise sous 48 h. aux annonceurs que vous sollicitez. Eux seuls vous expédieront la documentation demandée sous leur seule et unique responsabilité.

CARTE 2

SERVICE LECTEURS

Nom _____ Prénom _____

Profession _____

Société _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Pays _____

Cette adresse est-elle ? 1 ❑ Personnelle 2 ❑ Professionnelle

Utilisez-vous un ordinateur :

1 ❑ sur votre lieu de travail
2 ❑ à domicile
3 ❑ aux deux
4 ❑ ni l'un ni l'autre

Votre ordinateur à domicile est un :

1 ❑ Macintosh (+, II, SE, Classic) 2 ❑ Macintosh (LC, Performa, Quadra)
3 ❑ Macintosh (Power Mac) 4 ❑ PC 286 ou 386 5 ❑ PC 486 6 ❑ PC Pentium
7 ❑ Portatif 8 ❑ Autres 9 ❑ Aucun

Est-il multimédia (son + CD-Rom) ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous des enfants ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Date de naissance de vos enfants :** 19 ___ 19 ___ 19 ___

Utilisent-ils votre ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Utilisent-ils leur propre ordinateur ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous l'intention d'acquérir, pour la maison, un équipement multimédia dans les 12 prochains mois ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Une imprimante couleur ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un modem ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Un scanner ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Votre intérêt pour l'usage d'un micro à la maison (classez de 1 à 6) *1 ❑ : très faible intérêt 6 ❑ : très grand intérêt*

❑ Apprendre, se cultiver ❑ Travailler ❑ Jouer, se divertir ❑ Gérer le foyer ❑ Utiliser le traitement de texte
❑ Pratiquer le multimédia (musique, vidéo, photo, etc...)

Cochez S.V.P.

❑ **Voulez-vous vous abonner pendant un an à SVM Multimédia (11 nos + 11 CD-Rom) pour 299F seulement ?**

Je n'envoie pas d'argent maintenant, je paierai à réception de votre facture.

SIGNATURE : (Indispensable si vous vous abonnez)

Date : .....

Les noms et adresses de nos abonnés peuvent être communiqués aux organismes liés contractuellement avec le Groupe Excelsior, sauf opposition. Dans ce cas leur communication sera limitée au service de l'abonnement. Ces informations peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification dans le cadre légal (art. 27 de la loi du 06/01/1978). Offre valable jusqu'à fin 1996 et réservée à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (33 1) 46 48 47 08.

SVMM n°8

EXCELSIOR INFORMATIQUE - RC PARIS B 381 281 492

SERVICE LECTEURS

Complétez soigneusement cette deuxième carte afin de nous aider à vous offrir un service personnalisé. Votre demande de renseignements est transmise sous 48 h. aux annonceurs que vous sollicitez. Eux seuls vous expédieront la documentation demandée sous leur seule et unique responsabilité.

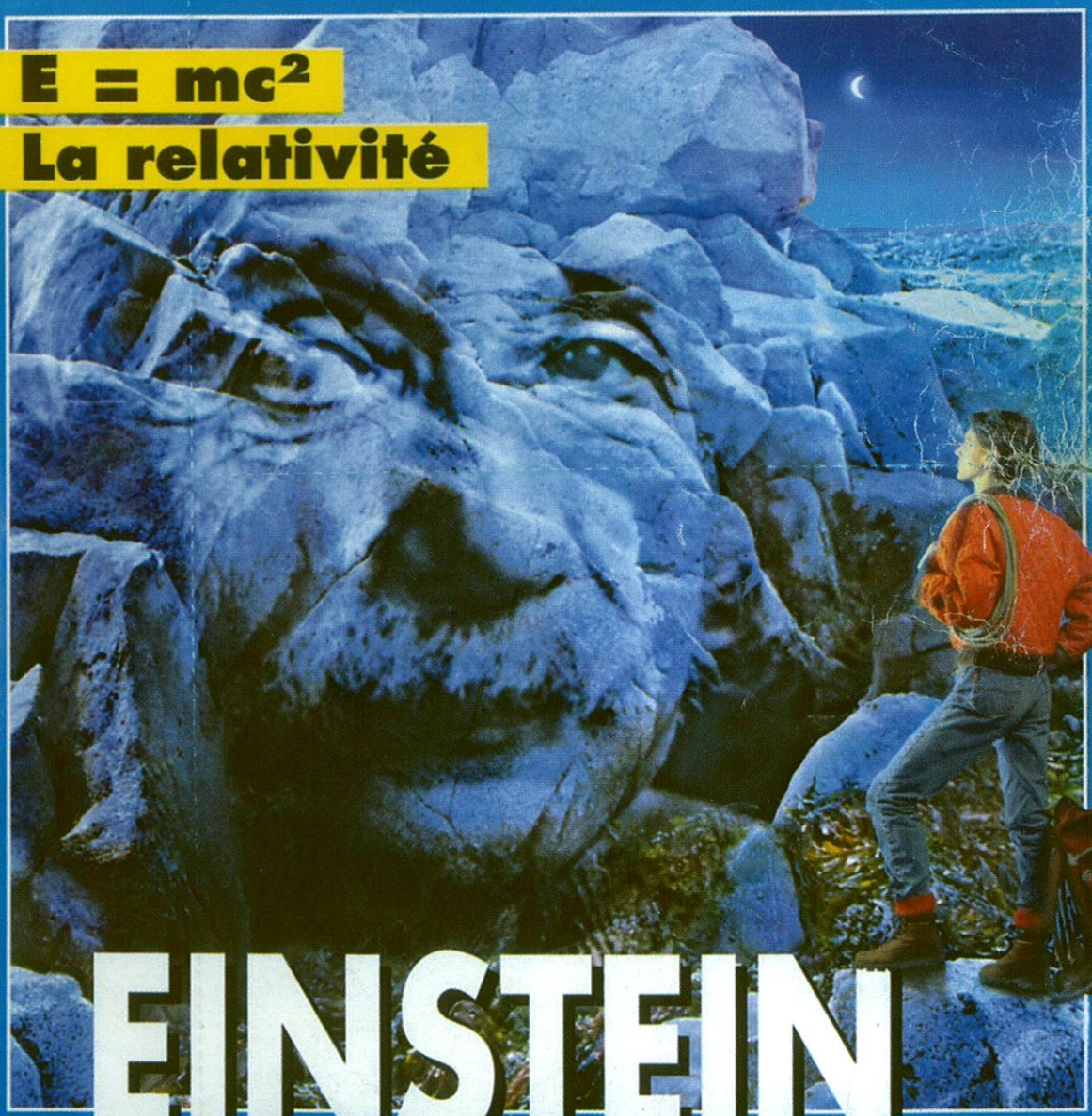
SCIENCE & VIE JUNIOR

DOSSIER HORS SERIE

- Espace-temps : les histoires qui rendent fou
- Plongeon dans un trou noir
- Autopsie d'un cerveau génial

$E = mc^2$

La relativité



EINSTEIN

VOUS ALLEZ ENFIN COMPRENDRE

EN VENTE PARTOUT

DES SOFT HAUT DE GAMME A PRIX SOFT

Pour 295 francs, offrez-vous l'intérieur de vos rêves.

DIDIER GUEDJ

Réf.: 1509 - CD-ROM - 295 FF*
* Pric TTC conseillé

Promenez-vous dans la troisième dimension et faites comme chez vous !
Ce logiciel vous permet la réalisation de la maison de vos rêves. Tracez tout d'abord, très simplement, vos plans en deux dimensions. Ensuite, une vue en 3D vous permet de sélectionner au millimètre près l'épaisseur des murs, l'emplacement et la taille des portes et fenêtres, la hauteur des plafonds, etc... Vous disposez de 1200 objets aux dimensions entièrement paramétrables (tables, chaises, lits, moquettes, parquets, tissus, matières...).
Testez vos agencements, vos choix de couleurs, votre éclairage. Enfin, évoluez virtuellement à partir de n'importe quel endroit de votre maison et de n'importe quel point de vue (ras du sol, plafond...). Précision importante : ce logiciel, issu de la technologie 3D la plus avancée, coûte désormais moins d'un million de dollars !

Compatible 486/DX2-66 (Pentium/90 ou sup. recommandé) - 8 Mo de RAM minimum (16 Mo recommandés) - Carte graphique VGA 1 Mo - Microsoft® Windows™ 3.1 ou supérieur - Lecteur de CD-ROM.

La Soft Collection vous propose plus de 100 logiciels originaux de loisirs, bureautique et vie pratique, sur disquettes ou CD-ROM, de 99 à 195 francs !

Pour toutes informations complémentaires, contactez votre revendeur habituel ou appelez le 53 34 20 18

*1,29 F la minute

Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris.
Fax : (1) 53 34 20 00.

Service lecteurs n° 8

MICRO APPLICATION